

The logo for N-GAGE QD. The 'N' is red, 'GAGE' is white, and 'QD' is orange. The background features a dark, circular grid pattern that recedes into the distance.

N-GAGE QD

Several horizontal lines in white, orange, and yellow that run across the page and curve downwards on the right side.

GUIDE DE L'UTILISATION

NOKIA

L'appareil sans fil décrit dans ce guide est approuvé pour l'utilisation des réseaux GSM 850 et GSM 1900.

RENSEIGNEMENTS JURIDIQUES

Pièce n° 9310037, Édition n° 1

Copyright © 2004 Nokia. Tous droits réservés.

Les logos Nokia, N-Gage, N-Gage QD, Connecting People et Nokia Original Enhancements sont des marques de commerce ou des marques déposées de Nokia Corporation. Les autres noms de produit et de société mentionnés dans le présent document peuvent être des marques de commerce ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.

Fichier électronique créé 04/2004.

Brevet n° 5818437, 5953541, 6011554 aux États-Unis; autres brevets en instance.
Logiciel de saisie de texte T9 ©1999-2004. Tegic Communications, Inc. Tous droits réservés.

Bluetooth est une marque déposée de Bluetooth SIG, Inc.



Inclut le logiciel du protocole de chiffrement ou de sécurité RSA BSAFE de RSA Security.



Java est une marque de commerce de Sun Microsystems, Inc.

symbian

Ce produit inclut la licence d'un logiciel de Symbian Ltd © 1998-2004. Symbian et Symbian OS sont des marques de commerce de Symbian Ltd.

L'information contenue dans le présent guide concerne le produit Nokia N-Gage QD. Nokia adopte une politique de développement continu. Nokia se réserve le droit de modifier tout produit décrit dans le présent document sans préavis.

NOKIA NE PEUT EN AUCUN CAS ÊTRE TENUE RESPONSABLE DE TOUTE PERTE DE DONNÉES OU DE REVENUS AINSI QUE DE TOUT DOMMAGE SPÉCIAL, ACCESSOIRE OU INDIRECT, QUELLE QU'EN SOIT LA CAUSE.

LE CONTENU DU PRÉSENT DOCUMENT EST PROPOSÉ «TEL QUEL», SOUS RÉSERVE DES LOIS APPLICABLES, AUCUNE GARANTIE SOUS QUELQUE FORME QUE CE SOIT, EXPLICITE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES GARANTIES IMPLICITES D'APTITUDE À LA COMMERCIALISATION ET D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER, N'EST ACCORDÉE QUANT À L'EXACTITUDE, À LA FIABILITÉ OU AU CONTENU DU PRÉSENT DOCUMENT. NOKIA SE RÉSERVE LE DROIT DE MODIFIER LE PRÉSENT DOCUMENT OU DE LE RETIRER SANS AVIS PRÉALABLE.

CONTRÔLES DES EXPORTATIONS

Cet appareil peut contenir des marchandises, des technologies ou des logiciels assujettis aux lois et règlements sur l'exportation en vigueur aux États-Unis et dans d'autres pays. Les détournements contraires à la loi sont interdits.

AVIS DE LA FCC OU D'INDUSTRIE CANADA

Votre appareil peut altérer la réception des téléviseurs et des radios (s'il est utilisé près des récepteurs). La FCC et Industrie Canada peuvent exiger que vous cessiez d'utiliser votre téléphone si vous ne pouvez pas éliminer l'interférence. Si vous avez besoin d'aide, consultez le détaillant le plus proche. Cet appareil est conforme aux dispositions de la partie 15 du règlement de la FCC. L'utilisation de l'appareil est autorisée à condition qu'il ne provoque aucune interférence nuisible.

NOTES

Table des Matières

1. Pour votre sécurité.	12
Votre appareil.	15
Services réseau.	16
Chargeurs, batteries et accessoires.	17
Mémoire partagée.	18
2. Avant de commencer.	19
Installer la carte SIM et la batterie.	19
Charger la batterie.	22
Allumer la console de jeu.	23
Touches et pièces.	25
L'affichage.	27
Accéder à des applications dans le menu.	27
Verrouiller le clavier (ver. cla.)	27
Insérer une carte de jeu ou de mémoire.	28
Éjecter une carte mémoire.	30
Jouer à un jeu.	30
Réduire la consommation d'énergie pendant que vous jouez.	31
Démarrer un jeu multijoueur.	32
Conseils pour une bonne utilisation.	32
3. Votre console de jeu.	34
Personnaliser votre console de jeu.	34
Raccourcis en mode veille.	35

Réglage du volume	38
Haut-parleur	38
Installer des logiciels	39
Supprimer un logiciel	40
4. Votre téléphone	41
Établir un appel	41
Établir une conférence téléphonique (service réseau)	42
Répondre ou refuser un appel	43
Appel en attente (service réseau)	44
Options en cours d'appel	44
5. Logiciel pour le N-Gage QD Arena	46
Se connecter à N-Gage Arena	46
Avant de commencer	47
Paramètres de connexion	47
Mettre le logiciel Arena à jour	48
Inscription et connexion	48
Vous inscrire à partir de votre console de jeu	49
Vous inscrire à partir de votre ordinateur	49
6. Contacts	50
Sauvegarder des noms et des numéros—	
Créer et modifier des fiches de contacts	51
Transférer des contacts entre la carte SIM	
et la mémoire de l'appareil	52
Associer une sonnerie à une fiche de contact ou un groupe ...	52

Composition vocale	53
Associer un identificateur vocal à un numéro de téléphone	54
Créer des groupes de contacts.	56
Supprimer des membres d'un groupe	56
7. Agenda	57
Créer des entrées agenda	57
Affichage agenda	59
8. Messagerie instantannée (MI)	61
Avant de commencer	62
ID utilisateur et mot de passe	62
Paramètres de service et pour la première connexion.	62
Sessions de clavardage.	65
Historique du clavardage	68
Contacts MI.	69
Clavardage en groupe	72
Paramètres	77
Fermer la connexion au service	79
9. Messages	81
Écrire un texte	82
Saisie par dictionnaire	84
Copier du texte dans le press-papiers	86
Écrire et envoyer des messages	87
Paramètres requis pour les messages multimédias	90
Paramètres requis pour le courriel.	91
Boîte réception	92

Afficher des objets multimédias	93
Recevoir des messages intelligents	93
Recevoir des messages Web	95
Mes dossiers	95
Boîte aux lettres	95
Ouvrir la boîte aux lettres	95
Récupérer vos courriels de la boîte aux lettres	96
Se déconnecter de la boîte aux lettres	99
À envoyer — messages en attente d'être envoyés	99
Afficher les messages sur une carte SIM	100
Affichage cellule (service réseau)	101
Éditeur de commandes de service	101
Paramètres de message	102
Paramètres des messages texte	102
Paramètres des messages multimédias	103
10. Web	110
Marche à suivre de base pour accéder au Web	110
Recevoir des paramètres sous forme de message intelligent	111
Entrer les paramètres manuellement	111
Écran de signets	112
Établir une connexion	113
Sécurité connexion	113
Naviguer	114
Mettre fin à une connexion	115
Vider la mémoire cache	115
Paramètres pour le Web	116

11. Suppléments	117
Photos—Afficher des photos	117
Capture d'écran	118
Changer les paramètres du capteur d'écran	119
Lecteur vidéo	119
Recevoir un clip vidéo dans un message	120
Calculatrice	120
Horloge	121
Régler une alarme	121
Arrêter l'alarme	121
Notes	122
Applications	122
Applications (Java ^{MC})	124
Écran principal des applications	125
Paramètres des applications	125
Enregistreur	126
Liste de tâches	127
Convertisseur—Convertir des mesures	128
Définir une devise de référence et un taux de change	129
Compositeur	130
Aller à	132
Ajouter des raccourcis	132
Aide	133
12. Outils	134
Gestionnaire de jeu	134
Grouper et trier les fichiers	135

Vérifier la mémoire	136
Types de fichier de jeu	136
Sauvegarder et restaurer les données du jeu	137
Gestionnaire	137
Installer et enlever le logiciel Symbian	137
Renvois	138
Renvoi d'appel (service réseau)	138
Profils	139
Changer les profils	139
Personnaliser les profils	140
Paramètres	142
Changer les paramètres	142
Paramètres du téléphone	142
Paramètres d'appel	144
Paramètres de connexion	146
Date et heure	153
Sécurité	154
Réseau	159
Paramètres des accessoires	159
Journal	160
Journal d'appels et journal général	160
Boîte vocale	165
Appeler votre boîte vocale (service réseau)	165
Connexion Bluetooth	166
Paramètres Bluetooth	167
Envoyer des données par une connexion Bluetooth	168
Lier des équipements	170

Recevoir des données par une connexion Bluetooth	172
Déconnecter Bluetooth	172
Connecter votre console de jeu à un ordinateur.	172
Utilisez le CD-ROM	172
Mémoire	173
Afficher la consommation de mémoire	174
Mémoire libre	174
Outil de carte mémoire	175
Formater une carte mémoire	176
Sauvegarder et restaurer des données sur une carte mémoire ..	177
Verrouiller la carte mémoire	177
Appels abrégés	178
Répertoire SIM	178
Numéros autorisés (fixe)	179
Restrictions d'appels (service réseau)	180
Renseignement de référence.	181
Renseignements sur la batterie	181
Accessoires	182
Entretien et réparation	184
Autres renseignements concernant la sécurité	185
Fiche technique	192
Garantie limitée de 90 jours Nokia	193
Annexe A	199
Index	204

1. Pour votre sécurité

Veuillez lire ces simples consignes de sécurité. Il peut s'avérer dangereux, voire illégal, de ne pas s'y conformer. Il vous faut lire le guide complet pour plus de renseignements.



ALLUMEZ SANS RISQUE

N'allumez pas votre téléphone lorsque l'utilisation des téléphones sans fil est interdite ou risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger.



LA SÉCURITÉ ROUTIÈRE AVANT TOUT

Veillez à respecter toutes les lois locales. Gardez toujours les mains libres pour conduire le véhicule lorsque celui-ci est en marche. La sécurité routière est la première responsabilité du conducteur.



INTERFÉRENCE

Tous les téléphones sans fil peuvent recevoir des interférences qui risquent de perturber leur fonctionnement.



ÉTEIGNEZ VOTRE APPAREIL DANS LES HÔPITAUX

Respectez toutes les restrictions. Mettez votre téléphone hors fonction à proximité de l'équipement médical.



ÉTEIGNEZ VOTRE APPAREIL À BORD DES AVIONS

Respectez toutes les restrictions. Les appareils sans fil peuvent provoquer des interférences à bord des avions.



METTEZ VOTRE APPAREIL HORS FONCTION DANS LES STATIONS-SERVICE

N'utilisez pas votre téléphone dans les stations-service.
N'utilisez pas votre appareil si vous êtes près de carburants ou de produits chimiques.



ÉTEIGNEZ VOTRE APPAREIL PRÈS D'UN SITE DE DYNAMITAGE

Respectez toutes les restrictions. N'utilisez pas votre téléphone dans un endroit où l'on fait usage d'explosifs.



UTILISEZ VOTRE APPAREIL CORRECTEMENT

N'utilisez le téléphone que dans la position normale illustrée dans la documentation. Ne touchez pas inutilement l'antenne.



TECHNICIENS QUALIFIÉS

L'installation ou la réparation de ce produit doivent être confiées uniquement à des techniciens qualifiés.



ACCESSOIRES ET BATTERIES

Utilisez uniquement des accessoires et des batteries approuvées.
Ne raccordez jamais d'appareils incompatibles.



COPIES DE SAUVEGARDE

N'oubliez pas de faire une copie de sauvegarde ou de tenir un dossier de toutes les données importantes contenues dans votre téléphone.





CONNEXION À D'AUTRES APPAREILS

Lorsque vous connectez votre téléphone à un autre dispositif, lisez les consignes de sécurité détaillées qui accompagnent ce dernier.
Ne raccordez jamais d'appareils incompatibles.



APPELS D'URGENCE

Votre téléphone doit être en fonction et connecté à un réseau.
Appuyez sur  autant de fois qu'il est nécessaire pour vider l'affichage et pour revenir à l'écran principal. Entrez le numéro d'urgence, puis appuyez sur . Indiquez où vous vous trouvez.
Ne mettez jamais fin à la communication avant d'en avoir reçu l'autorisation. Les appels d'urgence ne peuvent pas être faits en mode hors ligne.

Votre appareil

L'appareil sans fil décrit dans ce guide est approuvé pour l'utilisation des réseaux GSM 850 et GSM 1900. Communiquez avec votre fournisseur de services pour de plus amples renseignements sur les réseaux.

Lorsque vous utilisez les fonctions de cet appareil, veillez à respecter toutes les lois en vigueur ainsi que la vie privée et les droits légitimes des autres personnes.



Mise en garde : Pour utiliser les fonctions de cet appareil, autre que le réveil, l'appareil doit être allumé. N'allumez jamais votre téléphone lorsque l'utilisation des téléphones sans fil risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger.

Services réseau

Pour pouvoir utiliser le téléphone, vous devez détenir un compte auprès d'un fournisseur de services sans fil. Plusieurs fonctions de cet appareil dépendent des services offerts sur le réseau sans fil. Ces services peuvent ne pas être disponibles sur tous les réseaux ou nécessiter des modifications au compte existant. Il se peut que votre fournisseur de services doive vous donner des renseignements supplémentaires sur les modalités d'utilisation et de facturation de ces services. Certaines restrictions peuvent limiter votre utilisation des services réseau. Par exemple, certains réseaux ne prennent pas en charge tous les services et jeux de caractères dépendants de la langue.

Votre fournisseur de services peut avoir demandé que certaines fonctions de votre appareil soient désactivées ou ne soient pas activées. Le cas échéant, elles n'apparaîtront pas dans le menu des fonctions de votre appareil. Veuillez vous renseigner auprès de votre fournisseur de services.

Chargeurs, batteries et accessoires

Vérifiez toujours le numéro de modèle du chargeur avant de l'utiliser avec cet appareil. Cet appareil doit être alimenté par un chargeur ACP-12U ou LCH-12.



Mise en garde : N'utilisez que des batteries, chargeurs et accessoires approuvés par Nokia pour ce modèle particulier. L'utilisation de tout autre accessoire peut annuler les homologations ou garanties et peut de surcroît s'avérer dangereuse.

La batterie BL-6C est la seule batterie approuvée par Nokia pour utiliser avec cet appareil.

Pour tout renseignement sur la disponibilité des accessoires approuvés, veuillez vous adresser à votre détaillant.

Débranchez le cordon d'alimentation d'un accessoire en tirant sur la fiche et non sur le cordon.

Mémoire partagée

Les fonctions suivantes de l'appareil peuvent partager la mémoire : jeux, contacts, messages texte et multimédias, photos et sonneries, RealOne Player^{MC}, notes d'agenda et de tâches et applications téléchargées. L'utilisation d'une ou de plusieurs de ces fonctions peut réduire la mémoire disponible pour les autres fonctions qui partagent la mémoire. Par exemple, l'enregistrement de nombreux messages multimédias peut accaparer toute la mémoire disponible. Votre téléphone peut afficher un message indiquant que la mémoire est pleine lorsque vous essayez d'utiliser une fonction à mémoire partagée. Dans ce cas, supprimez certaines des données ou des entrées stockées dans les fonctions à mémoire partagée avant de poursuivre. En plus de la mémoire partagée, certaines fonctions, comme les contacts, peuvent disposer d'une certaine quantité de mémoire qui leur est spécialement attribuée.

2. Avant de commencer

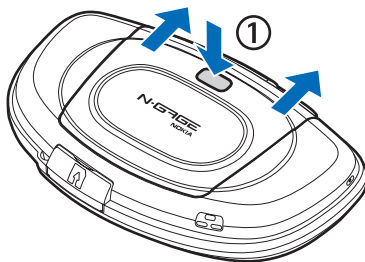
Installer la carte SIM et la batterie

Gardez les cartes SIM hors de portée des jeunes enfants. Pour vous renseigner sur la disponibilité et l'utilisation des services de la carte SIM, communiquez avec le fournisseur de votre carte SIM (votre fournisseur de services, opérateur de réseau ou autre fournisseur).

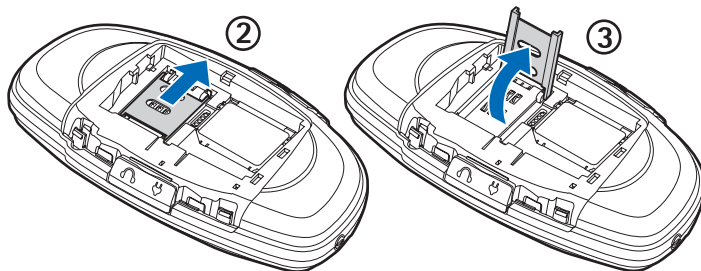


Remarque : Avant d'enlever les façades, éteignez toujours la console de jeu mobile N-Gage QD^{MC} de Nokia et assurez-vous qu'elle n'est pas connectée au chargeur ou à un autre appareil. Évitez de toucher aux composants électroniques lors du changement de la façade. Assurez-vous que les façades sont toujours en place pour protéger votre console.

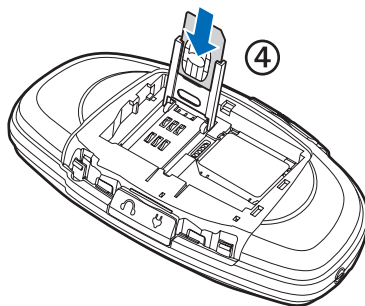
- 1 En regardant le dos de l'appareil, appuyez sur le loquet de verrouillage (1), puis faites glisser la façade dans la direction de la flèche.



- 2 Pour dégager le porte-carte SIM, glissez-le dans la direction de la flèche (2).
- 3 Ouvrez-le (3).

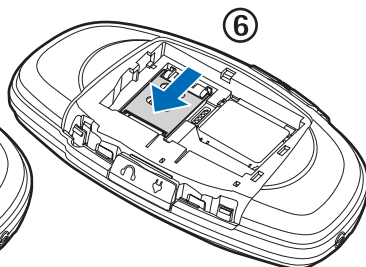
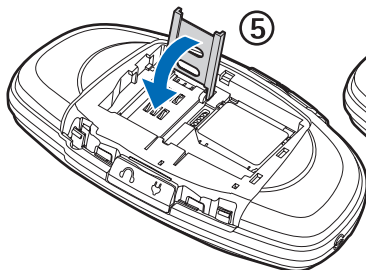


- 4 Introduisez la carte SIM dans le porte-carte (4). Assurez-vous que le coin biseauté de la carte SIM est dirigé vers l'extérieur du porte-carte et que les contacts dorés de la carte sont orientés vers le bas.

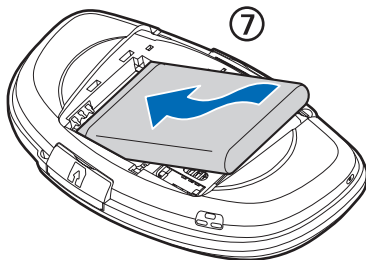


5 Fermez le porte-carte SIM (5).

6 Verrouiller-le en place (6).




7 Insérer la batterie (7).
Replacer la façade arrière.

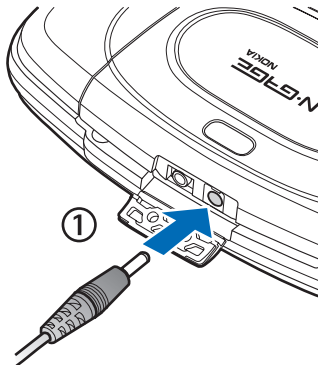


Charger la batterie

1 Brancher le chargeur dans une prise murale standard.

2 Ouvrez le taquet indiqué par 
Connectez la fiche du chargeur dans la prise de la console de jeu (1).
L'indicateur à barres de la batterie commence à défiler. Vous pouvez utiliser la console de jeu pendant que vous la chargez. Si la batterie est à plat, vous devrez peut-être attendre quelques minutes avant que l'indicateur de charge ne soit affiché.

3 Une fois la batterie complètement chargée, la barre cesse de défiler.
Débranchez le chargeur de la console de jeu, puis de la prise de courant.



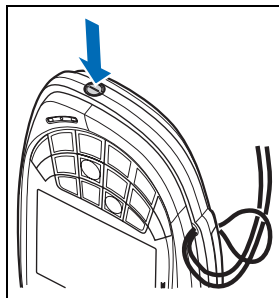
Allumer la console de jeu



Mise en garde : N'allumez pas votre console de jeu lorsque l'utilisation de dispositifs sans fil est interdite ou risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger.

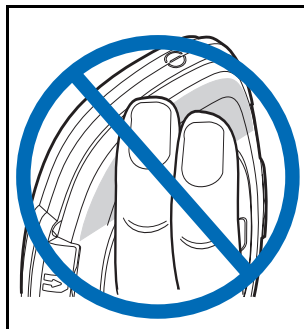
- 1 Maintenez la touche marche-arrêt enfoncée ⓘ.
- 2 Lorsque la console demande un code NIP, entrez le code (affiché comme ****), puis appuyez sur ⓘ **OK**. Le code NIP est habituellement fourni avec la carte SIM.
- 3 Lorsque la console demande un code de verrouillage, entrez le code de verrouillage (affiché comme ****), puis appuyez sur ⓘ **OK**. Le paramètre original du code de verrouillage est **12345**.

Reportez-vous à [Appareil et Carte SIM](#).

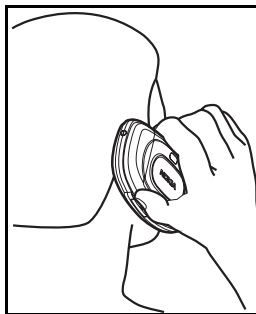


CONSEILS POUR UNE UTILISATION

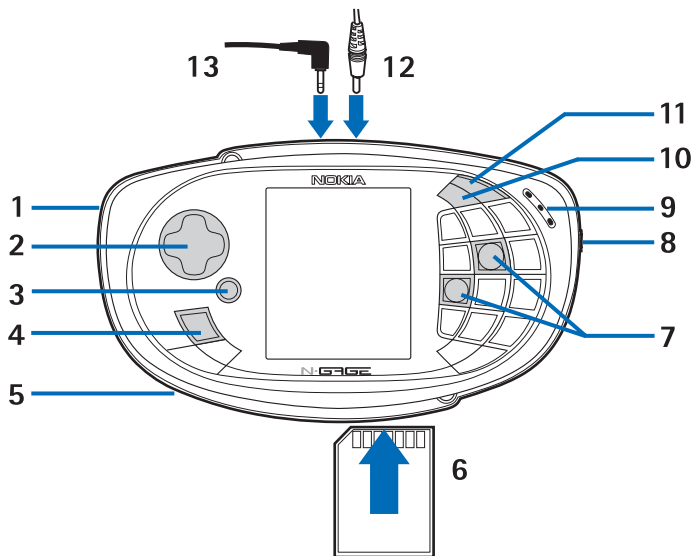
EFFICACE : Votre console de jeu possède une antenne intégrée (zone grise sur l'image). Comme avec tout émetteur radio, évitez de toucher inutilement l'antenne lorsque la console de jeu est allumée. Si vous touchez l'antenne, la qualité de la communication en sera affectée et votre console de jeu consommera plus d'énergie qu'il lui en faudrait autrement. Éviter de toucher l'antenne lorsque le téléphone fonctionne optimise le rendement de l'antenne et la durée de vie de la batterie.











POSITION NORMALE : Tenir la console de jeu (comme illustré dans la photo) l'antenne pointée vers le haut, par-dessus votre épaule.



Touches et pièces



- 1 Le microphone est au dos.
- 2  Touche de défilement pour jouer à des jeux et pour le menu de navigation.
- 3  OK sélectionne, accepte ou active la touche. En mode veille, appuyez sur cette touche pour démarrer un jeu.
- 4  La touche menu ouvre le menu principal.
- 5 Le haut-parleur est au dos.
- 6 Fente de mémoire ou de cartes de jeu.
- 7  et  sont les touches principales de jeu.
- 8  La touche marche-arrêt est sur le côté.
- 9 Écouteur.
- 10  La touche modifier ouvre la liste de commandes (**Copier, Couper, Coller**) pour modifier du texte.
- 11  La touche vider supprime du texte et des articles.
- 12 Connecteur du chargeur
- 13 Connecteur de l'écouteur







Mise en garde : Si vous utilisez un écouteur à double bandes vous pourriez ne pas entendre aussi bien les bruits ambiants. N'utilisez pas l'écouteur dans des situations pouvant compromettre votre sécurité.

L'affichage

Votre écran peut comporter un petit nombre de points manquants, décolorés ou brillants. Ceci est une caractéristique propre au type d'écran. Certains écrans pourraient contenir des pixels ou des points qui restent actifs ou inactifs. C'est normal, non un défaut.







Accéder à des applications dans le menu


Dans le mode veille, appuyez sur la touche Menu  pour ouvrir le menu principal. Utilisez la touche de défilement  pour naviguer jusqu'à d'autres applications de menu. Pour sélectionner et ouvrir un menu, appuyez sur la touche  **OK**. Utilisez la même méthode pour sélectionner et ouvrir d'autres menus et dossiers.

Pour retourner rapidement au mode veille et établir un appel, appuyez sur .


Verrouiller le clavier (ver. cla.)

Utilisez le verrouillage du clavier pour empêcher l'activation accidentelle des touches.

- **Pour verrouiller** : En mode veille, appuyez d'abord sur , puis appuyez sur . Lorsque le clavier est verrouillé,  est affiché.
Ou, appuyez sur  une seule fois, sélectionnez **Verrouiller clavier**, puis appuyez sur **OK**.
- **Pour déverrouiller** : Appuyez sur , puis appuyez sur .

Lorsque le clavier est verrouillé, appuyez sur  pour répondre à un appel. Durant l'appel, les touches du téléphone fonctionnent normalement.



Remarque : Lorsque le verrouillage du clavier est activé, il se peut que vous puissiez composer certains numéros d'urgence (le 911, par exemple). Composez le numéro d'urgence, puis appuyez sur . Le numéro s'affiche seulement après que vous ayez entré le dernier chiffre.

Si vous désirez démarrer des jeux aussitôt que vous insérez une carte de jeu, le clavier se déverrouillera lorsque le jeu démarrera. Sélectionnez [Outils > Paramètres > Téléphone > Général > Démarrage auto-jeu > Activer](#) pour configurer le démarrage automatique.

Insérer une carte de jeu ou de mémoire



Important : Gardez toujours les jeux et les cartes mémoire hors de la portée des jeunes enfants.



Important : Avant d'insérer ou d'enlever une carte mémoire, sauvegardez toutes les données. Insérer une carte mémoire fermera toutes les applications ouvertes. Les données non enregistrées seront perdues lorsque les applications se fermeront.

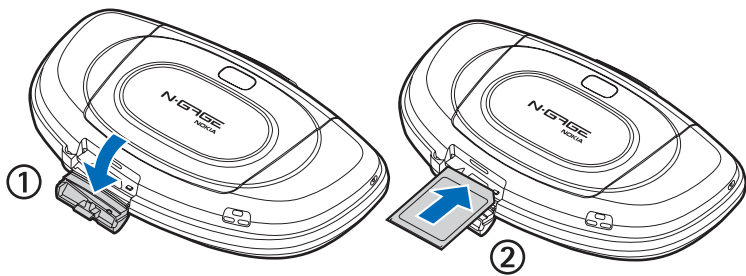


Important : N'utilisez que des cartes MMC avec cet appareil. D'autres cartes mémoires comme les cartes numériques protégées (SD) ne vont pas dans la fente de cartes MMC et ne sont pas compatibles avec cet appareil.


Votre console de jeu prend en charge des cartes MMC compatibles avec une mémoire de 16 MB à 1 GB.

Il est important de ne pas ajouter des étiquettes ou tout autre type d'adhésif sur la carte MMC. Ceci pourrait empêcher la carte MMC d'entrer dans la fente de carte et pourrait corrompre la carte ou occasionner une perte de données. Reportez-vous à [Outil de carte mémoire](#).

Si vous ne désirez pas interrompre votre jeu, appuyez sur **(1)** en mode veille et changez le profil à hors ligne. Lorsque le profil hors ligne est activé, votre appareil ne peut plus recevoir ni émettre de signaux de téléphone sans fil GSM. Reportez-vous à [Profils](#) et [Renvoi d'appel \(service réseau\)](#).





- 1 Ouvrir la fente de carte (1)
- 2 Insérer une carte de jeu ou mémoire (2)
- 3 Fermer la fente de carte

Lorsque vous insérez une carte de jeu, le jeu démarre automatiquement. De plus, l'icône de jeu est automatiquement ajouté au bas des articles du menu principal. Les renseignements enregistrés sur la carte mémoire sont identifiés par  dans les différentes applications.

Éjecter une carte mémoire



Important : N'enlevez pas la carte mémoire pendant que vous exécutez une opération si l'indicateur  clignote. Avant d'insérer ou enlever une carte mémoire, fermez toutes les applications en appuyant sur **Sortir** et sauvegardez toutes les données non sauvegardées. Toutes les applications se ferment lorsque vous insérez ou enlevez la carte. Enlever la carte pendant une opération peut entraîner une perte de données ou une corruption de la carte.

Appuyez sur la touche  ne ferme pas les applications, mais leurs permet de fonctionner en arrière-plan.

Appuyez sur la touche marche-arrêt et sélectionnez **Retirer carte mém.** (disponible seulement si une carte mémoire est insérée).


Attendez jusqu'à ce que **La carte mémoire peut maintenant être enlevée** apparaisse et enlever la carte.



Visitez www.n-gage.com pour de plus amples renseignements sur les jeux disponibles et pour obtenir les paramètres de services de jeu.


Jouer à un jeu

Insérez la carte de jeu, reportez-vous à [Insérer une carte de jeu ou de mémoire](#). Lorsque l'appareil est allumé, le jeu démarre automatiquement.

Quitter un jeu avant d'enlever une carte de jeu de la console de jeu.

Pour démarrer un jeu lorsque la carte de jeu est insérée, appuyez sur  dans le mode veille. Vous pouvez aussi démarrer des jeux en sélectionnant l'icône du jeu dans le menu.

Vous pouvez aussi utiliser les touches de jeu principales  et  pour jouer à des jeux. D'autres touches peuvent également être utilisées selon le jeu. Suivez les instructions fournies avec le jeu.

Les jeux peuvent être normalement interrompus et redémarrés avec . Consultez le manuel du jeu pour les détails.

L'exécution de jeux consomme de l'énergie et réduit l'autonomie de la console.

Une grande variété de jeux N-Gage QD sont offerts pour votre console. Chaque jeu N-Gage QD est fourni avec une carte de jeu (MMC) à part en lecture seulement. Les données du jeu comme les hauts pointages, sont sauvegardées dans la mémoire de la console de jeu, non sur la carte de jeu du N-Gage QD. Renseignez-vous sur les jeux disponibles auprès de votre fournisseur de jeux approuvés par Nokia ou visitez le site www.n-gage.com.






Réduire la consommation d'énergie pendant que vous jouez

- Réduire la luminosité d'affichage :
Sélectionnez **Outils > Paramètres > Téléphone > Affichage > Luminosité**.
Sélectionnez **Options > Modifier**.
- Utilisez l'écouteur pour entendre les sons du jeu pendant que vous jouez.
- Éteindre la connexion Bluetooth lorsque vous ne l'utilisez pas.
- Pour économiser la charge de la batterie, ne laissez pas fonctionner des jeux en arrière-plan si vous n'y jouez pas.







Démarrer un jeu multijoueur

Vous pouvez jouer certains jeux à deux ou multijoueurs qui disposent du même jeu sur un appareil compatible. Vous pouvez jouer grâce à une connexion Bluetooth. Avant d'amorcer une session multijoueurs, vous devez vous assurer que les paramètres de connexion Bluetooth de tous les appareils sont compatibles. Reportez-vous à [Connexion Bluetooth](#). Reportez-vous aux instructions fournies avec le jeu pour plus d'information sur la façon de commencer à jouer, les différents niveaux, les fonctions supplémentaires, etc.

Conseils pour une bonne utilisation

- **Pour changer le profil**, appuyez sur  et sélectionnez le profil désiré. Tous les profils sont compris dans le menu de l'interrupteur principal.
- **Pour ouvrir la liste des derniers numéros composés**, appuyez sur .
- **Pour afficher les applications ouvertes et basculer entre celles-ci**, appuyez sur  et maintenez-la enfoncée.
- **Pour sélectionner un seul article**, faites défiler jusqu'à lui et appuyez sur .
- **Pour vous connecter à des services Web**, appuyez sur  et maintenez-la enfoncée.

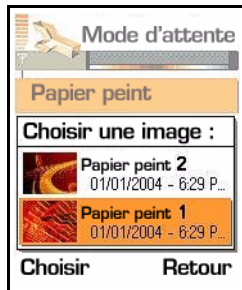


- **Pour retourner au mode veille**, appuyez sur . Les applications utilisées ne se ferment pas mais fonctionnent en arrière-plan.
 - **Pour sélectionner plusieurs articles**, appuyez sur  et maintenez-la enfoncée et au même moment, appuyez sur  ou . Un crochet est affiché à côté des éléments sélectionnés. Pour mettre fin à la sélection, interrompez le défilement avec la touche de défilement, puis relâchez . Après avoir sélectionné tous les articles désirés, vous pouvez les déplacer et les supprimer.
 - Ainsi, dans certaines circonstances, lorsque vous appuyez sur la touche de défilement, une liste d'options abrégée apparaît dans laquelle figurent uniquement les principales commandes offertes.
-  **Remarque :** Lorsque la mémoire commence à manquer, il se peut que la console ferme des applications. La console enregistre les données non sauvegardées avant de fermer une application, à moins que la puissance ne manque brusquement.

3. Votre console de jeu








Personnaliser votre console de jeu

- Pour changer les sonneries, sélectionnez **Outils > Profils**. Vous pouvez définir une sonnerie différente pour chaque profil. Le profil standard est Normal et la date courante est affichée plutôt que le nom de profil dans la barre de navigation. Reportez-vous à [Profils](#).
- Pour modifier l'image affichée comme arrière-plan dans le mode veille, sélectionnez **Outils > Paramètres > Téléphone > Mode veille > Papier peint**.
- Pour modifier la palette de couleurs sur votre téléphone, sélectionnez **Outils > Paramètres > Téléphone > Affichage > Palette de couleurs**.
- Pour modifier les raccourcis associés aux touches de sélection dans le mode veille, sélectionnez **Outils > Paramètres > Téléphone > Mode veille > Touche sélec. gauche** ou **Touche écran droite**.
- Pour modifier l'horloge affichée dans le mode veille, sélectionnez **Outils > Paramètres > Paramètres date et heure > Type d'horloge > Analogique** ou **Numérique**.















- Pour modifier la note de bienvenue, l'image ou l'animation, sélectionnez **Outils > Paramètres > Téléphone > Général > Logo** ou **texte accueil**.
- Pour modifier ce qui apparaît dans l'écran de veille, sélectionnez **Outils > Paramètres > Téléphone > Affichage > Palette de couleurs**.
- Pour régler le volume de la sonnerie, sélectionnez **Volume sonore** dans le profil.
- Pour associer une sonnerie à un ami ou une amie, sélectionnez **Contacts > Options > Ouvrir > Options > Sonnerie**.
- Pour réorganiser le menu principal, dans celui-ci, sélectionnez **Options > Déplacer, Nouveau dossier** ou **Dépl. vers dossier**. Vous pouvez déplacer les applications que vous utilisez moins souvent dans des dossiers et mettre les applications que vous utilisez le plus souvent dans le menu principal.

Raccourcis en mode veille



- Pour basculer entre les applications ouvertes, appuyez sur  et maintenez-la enfoncée.
- Pour changer le profil, appuyez sur  et sélectionnez le profil désiré.
- Pour verrouiller le clavier, appuyez d'abord sur  et ensuite sur .
- Pour démarrer un jeu lorsque la carte de jeu est insérée, appuyez sur .
- Pour ouvrir la liste des derniers numéros composés, appuyez sur  une seule fois.
- Pour démarrer une connexion sur le Web, appuyez sur  et maintenez-la enfoncée. Reportez-vous à [Marche à suivre de base pour accéder au Web](#).

Indicateurs essentiels dans le mode veille	
	Profil hors ligne
	Vous avez reçu un ou plusieurs messages dans votre boîte de réception dans Messages.
	Vous avez reçu un ou plusieurs messages vocaux. Reportez-vous à Appeler votre boîte vocale (service réseau) .
	Indique que vous avez des messages en attente de livraison dans À envoyer.
	Affiché si Signalisation appels sont établies à Silencieux et Signalisation message à Désactiver . Reportez-vous à Profils .
	Indique que le clavier de la console de jeu est verrouillé. Reportez-vous à Verrouiller le clavier (ver. cla.) .
	Vous avez une alarme activée. Reportez-vous à Régler une alarme .
2	Vous pouvez appeler sur la ligne 2 seulement (service réseau).

Indicateurs essentiels dans le mode veille

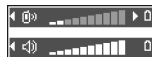
	Tous les appels de la console de jeu sont transférés à un autre numéro. Si vous avez deux lignes téléphoniques, l'indicateur de renvoi de la première ligne est  et celui de la seconde ligne est  .
	Une carte mémoire est en cours de lecture ou d'écriture.
 ou 	Un écouteur ou un kit à induction est branché au téléphone.
	Un appel de données est actif.
	Affiché au lieu de l'indicateur de puissance du signal (affiché au coin supérieur gauche dans le mode veille) lorsqu'une connexion GPRS est active. Reportez-vous à GPRS .
	Affiché lorsque la connexion GPRS est mise en attente, par exemple durant des appels vocaux.
	Un appel fax est actif.
	Bluetooth est activé. Remarque :  est affiché lorsque des données sont transmises via Bluetooth.

Réglage du volume

Durant un appel actif ou lorsque vous écoutez un son, appuyez sur  ou  pour augmenter ou réduire le volume, respectivement.

Haut-parleur

Le haut-parleur vous permet de parler et d'écouter à une courte distance de la console (par exemple, sur une table à proximité) sans que vous ayez à tenir la console contre votre oreille. La barre de navigation indique lequel haut-parleur est activé. Pour trouver le haut-parleur, reportez-vous à [Touches et pièces](#).



Pour activer le haut-parleur durant une conversation téléphonique, sélectionnez **Options > Activer haut-parl.** Des applications audios telles que le compositeur et l'enregistreur utilisent le haut-parleur par défaut.



Important : Ne tenez pas la console de jeu près de votre oreille lorsque le haut-parleur est activé car le volume peut être très élevé.

Pour désactiver le haut-parleur, durant un appel ou pendant que l'application audio joue, sélectionnez **Options > Activer combiné**.

Installer des logiciels

Sélectionnez **Options > Afficher journal** pour voir quels progiciels ont été installés ou supprimés et pour connaître les dates d'installation ou de désinstallation.

Reportez-vous à [Gestionnaire](#) et [Applications \(JavaMC\)](#).



Important : Si vous installez un fichier de mise à jour ou de réparation pour une application existante, vous ne pourrez restaurer l'application d'origine que si vous disposez d'une copie de sauvegarde du progiciel supprimé. Pour restaurer l'application d'origine, supprimez d'abord l'application, puis réinstallez-la à partir du fichier d'installation d'origine ou de la copie de sauvegarde.

- 1 Ouvrez le **Gestion.**, faites défiler jusqu'au progiciel d'installation, puis sélectionnez :
 - **Options > Afficher détails** pour afficher les renseignements comme le type, le numéro de version et le fournisseur ou fabricant de l'application.
 - **Options > Afficher certificat** pour afficher les détails du certificat de sécurité de l'application. Reportez-vous à [Gestion des certificats](#).
- 2 Sélectionnez **Options > Installer** pour démarrer l'installation.

Pour envoyer votre journal d'installation à un service d'assistance à titre de piste de vérification des programmes installés et supprimés, sélectionnez **Options > Envoyer journal > Par message texte** ou **Par courriel** (disponible uniquement lorsque les paramètres de courriel sont activés).

- 3 Lorsque la console de jeu vous demande d'installer ou mettre à jour l'application ou logiciel, appuyez sur **Oui** pour continuer avec l'installation.

Lorsque la console de jeu affiche un avertissement sécurité et que vous choisissez de continuer l'installation, la console vous offre le choix d'afficher les détails et le certificat de sécurité du progiciel.

Pendant l'installation, vous pourriez être en mesure de choisir la langue d'installation et de sélectionner lesquels composants du progiciel vous désirez installer.

- 4 La console vous indique lorsque l'installation est terminée

Supprimer un logiciel



Faites défiler jusqu'au progiciel désiré, puis sélectionnez **Options > Supprimer**. Appuyez sur **Oui** pour confirmer.



Lorsque vous désinstallez un logiciel, vous ne pourrez le ré-installer que si vous disposez du progiciel d'origine ou d'une copie de sauvegarde complète du progiciel supprimé. Si vous supprimez un progiciel, vous ne pourrez plus ouvrir les documents créés avec ce logiciel.

Si un autre progiciel dépend du progiciel supprimé, il risque de ne plus fonctionner. Pour de plus amples renseignements, reportez-vous à la documentation du progiciel installé.

4. Votre téléphone



Établir un appel


Pour régler le volume d'écoute durant un appel, appuyez sur  pour augmenter le niveau du volume et sur  pour le réduire.



- 1 En mode veille, tapez le numéro de téléphone, sans oublier l'indicatif régional. Appuyez sur  pour supprimer un chiffre. Pour appeler à l'étranger, appuyez sur  deux fois pour entrer le préfixe international (le caractère + remplace le code d'accès international) et tapez l'indicatif de pays, l'indicatif régional sans le 0, puis composez le numéro de téléphone.



Note: Les appels décrits ici comme étant internationaux peuvent, à l'occasion, être des appels entre régions d'un même pays.

- 2 Appuyez sur  pour appeler le numéro.
- 3 Appuyez sur  pour mettre fin à l'appel (ou pour annuler la tentative d'appel)

La touche  met toujours fin à un appel même si une autre application est active.

En mode veille, appuyez sur  une fois pour afficher une liste des 20 derniers numéros appelés ou que vous avez tenté d'appeler. Faites défiler jusqu'au numéro ou nom désiré, et appuyez sur  pour appeler le numéro.

Pour modifier le numéro de téléphone de votre boîte vocale, appuyez sur **☎**, puis sélectionnez **Outils > Boîte vocale** et sélectionnez **Options > Changer numéro**. Tapez le numéro (obtenu auprès de votre fournisseur de service), puis appuyez sur **OK**.

Établir un appel au moyen de la fonction Contacts

Appuyez sur **☎**, puis sélectionnez **Contacts**. Faites défiler jusqu'au nom désiré. Ou, entrez les premières lettres du nom dans le champs de recherche. Les contacts correspondants sont affichés Appuyez sur **☎** pour appeler. Reportez-vous à [Appels abrégés](#).

Établir une conférence téléphonique (service réseau)



- 1 Appelez le premier participant.
- 2 Appelez un autre participant, sélectionnez **Options > Nouvel appel**. Tapez ou recherchez le numéro de téléphone, puis appuyez sur **OK**. Le premier appel est automatiquement mis en attente.
- 3 Lorsque le deuxième participant répond, rétablissez la communication avec le premier participant. Sélectionnez **Options > Conférence**.




- Pour ajouter un autre participant à la conférence, répétez l'étape 2, puis sélectionnez **Options > Conférence > Ajouter à la confér.** Vous pouvez mettre en communication jusqu'à six participants, y compris vous-même.
- Pour communiquer en privé avec un des participants : Sélectionnez **Options > Conférence > Privée**. Faites défiler jusqu'au participant désiré, puis appuyez sur **Privée**. La conférence est mise en attente sur votre console. Les autres participants peuvent continuer à se parler. Une fois la conversation privée terminée, sélectionnez **Options > Ajouter à la confér.** pour retourner à la conférence téléphonique.
- Pour exclure un participant de la conférence, sélectionnez **Options > Conférence > Exclure participant**, puis faites défiler jusqu'au participant et appuyez sur **Exclure**.

4 Pour mettre fin à la conférence en cours, appuyez sur .

Répondre ou refuser un appel

Pour répondre à un appel entrant, appuyer sur  et appuyer sur  pour mettre fin à l'appel.

Si vous ne désirez pas répondre à un appel, appuyez sur . L'appelant entend le signal d'occupation.


Si un écouteur compatible est raccordé au téléphone, vous pouvez répondre et mettre fin à un appel en appuyant sur la touche de l'écouteur.

Si vous appuyez sur **Silence**, seule la sonnerie est coupée. Vous pouvez ensuite répondre à l'appel ou le refuser.

Si vous avez activé la fonction **Renvoi d'appel > Si occupé**, par exemple, pour réacheminer vos appels à votre boîte vocale, les appels que vous refusez sont également réacheminés. Reportez-vous à [Renvoi d'appel \(service réseau\)](#).

Appel en attente (service réseau)

Si vous avez activé le service d'appel en attente, le réseau vous signale l'arrivée de tout nouvel appel pendant que vous avez un appel en cours.


Pour modifier les paramètres, appuyez sur , puis sélectionnez

Outils > Paramètres > Appel > Appel en attente.

Pour personnaliser les sons émis par la console selon les environnements ou les événements, par exemple, lorsque la sonnerie ne doit pas être entendue, reportez-vous à [Profils](#).

- 1 Durant un appel, appuyez sur  pour répondre à l'appel en attente. Le premier appel est mis en attente.

Pour basculer d'un appel à l'autre, appuyez sur **Alterner**.

- 2 Pour mettre fin à l'appel en cours, appuyez sur .

Options en cours d'appel

De nombreuses options accessibles au cours d'un appel sont des services réseau. Appuyez sur **Options** durant un appel pour accéder à certaines des options suivantes : **Silence** ou **Annul. sil.**, **Terminer appel actif**, **Termin. tous appels**, **Suspendre** ou **Reprendre**, **Nouvel appel**, **Conférence**, **Privée**, **Exclure participant**, **Envoyer DTMF**, **Répondre** et **Rejeter**.

Alternar pour basculer entre l'appel actif et l'appel en attente, **Transférer** pour connecter l'appel entrant ou un appel en attente avec un appel actif et pour vous déconnecter des appels.

Vous pouvez associer des sonneries aux champs de **Numéro de téléphone** ou **DTMF** dans une fiche de contact.

Envoyer DTMF permet d'envoyer des chaînes de signaux appelés tonalités DTMF, par exemple, pour entrer des mots de passe ou des numéros de compte bancaires. Entrez la chaîne de tonalités ou recherchez-la dans la liste des contacts Appuyez sur ***** à répétition pour produire : *, (pause) **p** ou (temporisation) **w**. Appuyez sur **#** pour produire #. Appuyez sur **OK** pour envoyer la tonalité.

5. Logiciel pour le N-Gage QD Arena

Le logiciel Arena est une application pour votre console de jeu qui vous permet de vous connecter à N-Gage Arena, une industrie mondiale de jeux, en ligne. Dans N-Gage Arena, vous pouvez entrer en compétition avec d'autres joueurs lors de classements mondiaux et de tournois. Vous pouvez aussi communiquer avec des joueurs dans tout le monde entier. N-Gage Arena offre aussi d'autres contenus pour vos jeux comme des fonds d'écrans, des films jeux et des nouvelles sur des événements et des nouveaux jeux.


Se connecter à N-Gage Arena

Avant de pouvoir démarrer le N-Gage Arena, il vous faut choisir un fournisseur de services et vous assurer que votre console de jeu peut établir une connexion Internet mobile.

Renseignez-vous sur la disponibilité de ces services et leur tarification auprès de votre fournisseur de services ou opérateur réseau. Vous pouvez également obtenir des instructions concernant l'utilisation de ces services réseau auprès des fournisseurs de services.

Vous devez aussi vous enregistrer avec le N-Gage Arena pour établir votre compte.

Il existe trois façons de se connecter à N-Gage Arena :

- Utiliser le logiciel Arena sur votre console de jeu.
Appuyez sur  et sélectionnez [Arena](#).

- Sélectionnez le site Internet de N-Gage Arena à partir de votre ordinateur.
<http://arena.n-gage.com>.
- Pendant que vous jouez à un jeu, sélectionnez N-Gage Arena à partir du menu du jeu.

Les menus en cours du jeu donnent accès à une sélection de fonctions et de contenus spécifiques au jeu que vous jouez.

Avant de commencer



Remarque : Pour vous connecter à N-Gage Arena avec votre console de jeux, vous devez vous abonner à un service GPRS. Renseignez-vous sur la disponibilité du service auprès de votre fournisseur de services.

Paramètres de connexion

Votre point d'accès Internet doit être configuré avant que vous ne puissiez vous connecter à N-Gage Arena. Votre fournisseur de services pourrait avoir préconfiguré le point d'accès.

- 1 Vous pouvez vérifier les paramètres en sélectionnant
Outils > Paramètres > Connexion > Points d'accès.

S'il n'existe aucun point d'accès Internet prédéfini, vous pouvez commander les paramètres Internet sur le site Internet de N-Gage.

- 2 Sélectionnez <http://support.n-gage.com> et utilisez le Configurateur de paramètres.
- 3 Choisissez les paramètres Internet de votre fournisseur de services. Les paramètres sont envoyés à votre console de jeu dans un message texte.



Remarque : Accéder à N-Gage Arena à partir de votre console de jeu grâce au service GPRS. Vérifiez les coûts de ce service auprès de votre fournisseur de services.

Mettre le logiciel Arena à jour

Le logiciel N-Gage Arena est pré-installé sur la console de jeu, mais des mises à jour de cette application sont disponibles régulièrement. La version de l'application est vérifiée à chaque fois que vous ouvrez le logiciel Arena. Lorsque des mises à jour en option sont disponibles, la console vous demandera si vous désirez les télécharger. Certaines mises à jour du logiciel Arena ne sont pas au choix, mais doivent être téléchargées si vous désirez continuer à utiliser le logiciel Arena. Vous serez avisé lorsque la mise à jour est obligatoire.


Si vous ne téléchargez pas la nouvelle version, le logiciel Arena fonctionnera toujours mais vous ne serez pas capable d'utiliser les plus récentes fonctions.

Lorsque vous choisissez de mettre à jour, seuls les dossiers nécessaires à la mise à jour de l'application sont téléchargés sur votre console de jeu.

Inscription et connexion

Pour utiliser le logiciel Arena sur votre console de jeu, vous devez choisir un fournisseur de services et vous assurez que votre console de jeu peut établir une connexion mobile Internet avant de créer un compte. Vous pouvez vous inscrire comme membre de la communauté N-Gage Arena en créant un compte sur votre console de jeu, ou sur votre ordinateur.

Vous inscrire à partir de votre console de jeu

- 1 Pour utiliser votre console de jeu lors de l'inscription, appuyez sur , puis sélectionnez Arena. Si vous êtes déjà membre de la communauté N-Gage **Arena**, ouvrez une session en entrant votre **nom utilisateur** et **mot de passe**.
- 2 Si vous n'êtes pas membre, connectez-vous et inscrivez-vous en entrant votre **date de naissance**, un **nom utilisateur**, un **mot de passe**, une adresse courriel et d'autres renseignements personnels dans les champs appropriés. Vous ne pouvez pas créer un compte sans une adresse courriel.

Le nom utilisateur que vous choisissez est le nom qui apparaîtra dans les classements et autres inscriptions de la communauté N-Gage Arena.

Vous inscrire à partir de votre ordinateur

- 1 Connectez-vous à <http://arena.n-gage.com> à partir de votre ordinateur.
- 2 Sélectionnez enregistrer et entrez votre **date de naissance**, un **nom utilisateur**, un **mot de passe**, une **adresse courriel** et d'autres renseignements personnels dans les champs appropriés. Vous ne pouvez pas créer un compte sans une adresse courriel.

Le nom utilisateur que vous choisissez est le nom qui apparaîtra dans les classements et autres inscriptions de la communauté N-Gage Arena.



Conseil : Lors de la connexion sur N-Gage Arena, vous pouvez sauvegarder votre mot de passe. Mettez le bouton **Enreg. m. de passe?** en évidence. Vous pouvez basculer entre **Oui** et **Non** en appuyant sur la touche **OK**.

6. Contacts



Options du répertoire Contacts : [Ouvrir](#), [Appeler](#), [Nouveau message](#), [Nouveau contact](#), [Changer](#), [Supprimer](#), [Dupliquer](#), [Ajouter au groupe](#), [Appartient aux gr.](#), [Marquer/Ann. Marq.](#), [Envoyer](#), [Infos contacts](#), [Aide](#) et [Sortir](#).



Vous pouvez également ajouter à la fiche d'un contact une sonnerie personnalisée, un identificateur vocal ou une photo onglet. Vous pouvez aussi créer des groupes de contacts afin de pouvoir envoyer des messages texte ou des courriels à plusieurs destinataires en même temps. Vous pouvez ajouter des renseignements sur un contact (cartes professionnelles) reçues dans votre répertoire Contacts. Reportez-vous à [Recevoir des messages intelligents](#).

Les renseignements sur les contacts peuvent uniquement être échangés entre des appareils compatibles.



Vous pouvez déplacer des contacts à partir de plusieurs téléphones Nokia sur votre console de jeu en utilisant l'application d'importation de données, PC Suite pour N-Gage de Nokia. Pour utiliser PC Suite, votre ordinateur doit offrir Bluetooth. Consultez la fonction aide de PC Suite pour les instructions.

Sauvegarder des noms et des numéros— Créer et modifier des fiches de contacts


Les options suivantes sont proposées lors de la modification d'une fiche de contact : [Ajouter onglet / supprimer onglet](#), [Ajouter détail](#), [Supprimer détail](#), [Changer étiquette](#), [Aide](#) et [Sortir](#).

- 1 Appuyez sur  et sélectionnez [Contacts > Options > Nouveau contact](#).
- 2 Remplissez les champs désirés et appuyez sur [Effectué](#).
- **Pour modifier les fiches contact**, dans le répertoire contact, faites défiler jusqu'à la fiche contact, puis appuyez sur .
- **Pour modifier les renseignements apparaissant sur la fiche**, sélectionnez [Options > Changer](#).

Pour supprimer des fiches contact, dans le répertoire contacts, faites défiler jusqu'à la fiche contact, puis appuyez sur [Options > Supprimer](#). Reportez-vous à [Photos—Afficher des photos](#) pour de plus amples renseignements sur la façon d'enregistrer des photos.

- **Pour joindre une photo onglet à une fiche contact**, ouvrez la fiche contact, sélectionnez [Options > Modifier](#), puis sélectionnez [Options > Ajouter onglet](#). La photo onglet est affichée lorsque le contact appelle.
- **Pour ajouter une photo à une fiche contact**, ouvrez une fiche contact, puis appuyez sur  pour ouvrir l'écran photo . Pour joindre une photo, sélectionnez [Options > Ajouter photo](#).

Transférer des contacts entre la carte SIM et la mémoire de l'appareil


- Pour copier des noms et des numéros d'une carte SIM à votre console de jeu, appuyez sur , puis sélectionnez **Outils > Répertoire SIM**. Sélectionnez les noms que vous voulez copier, puis sélectionnez **Options > Copier ds contacts**.
- Pour copier un numéro de téléphone de télécopieur ou de téléavertisseur de Contacts à votre carte SIM, sélectionnez Contacts, puis ouvrez une fiche contact. Faites défiler jusqu'au numéro et sélectionnez **Options > Copier ds rép. SIM**.



Conseil : Pour envoyer de l'information sur un contact, dans le répertoire Contacts, faites défiler jusqu'à la fiche que vous voulez envoyer. Sélectionnez **Options > Envoyer > Par message texte, Par courriel** (disponible uniquement si les bons paramètres courriel sont en place) ou Par Bluetooth. Reportez-vous au chapitre [Messages](#) et [Envoyer des données par une connexion Bluetooth](#).

Associer une sonnerie à une fiche de contact ou un groupe

Lorsque le contact ou un membre du groupe vous appelle, la console fait entendre la sonnerie choisie (à condition que le numéro de téléphone de l'appelant soit transmis avec l'appel et que la console le reconnaisse).

- 1 Appuyez sur  pour ouvrir une fiche contact ou sélectionnez liste des groupes, puis sélectionnez un groupe de contacts.
- 2 Sélectionnez **Options > Sonnerie**. Une liste de sonneries est affichée.
- 3 Faites défiler jusqu'à la sonnerie que vous voulez associer au contact ou au groupe, puis appuyez sur **Sélectionner**.

Pour supprimer la sonnerie, sélectionnez **Sonnerie par défaut** dans la liste des sonneries.

Pour un contact individuel, la console utilise toujours la dernière sonnerie attribuée. Par conséquent, si vous changez d'abord la sonnerie d'un groupe, puis celle d'un contact appartenant à ce groupe, la sonnerie du contact est utilisée la prochaine fois que celui-ci appelle.

Composition vocale

Vous pouvez effectuer un appel téléphonique en prononçant un identificateur vocal qui vous avez associé à une fiche contact. Tout mot prononcé peut être un identificateur vocal. Lorsque vous utilisez la composition vocale, n'oubliez pas que :

- Les identificateurs vocaux ne sont liés à aucune langue en particulier. Elles dépendent de la voix de la personne qui parle.
- Les identificateurs vocaux sont sensibles aux bruits de fond. Enregistrez-les et établissez les appels dans un environnement silencieux.
- Les noms très courts ne sont pas reconnus. Utilisez des noms longs et évitez d'attribuer des noms qui se ressemblent à des numéros différents.



Remarque : Vous devez prononcer l'identificateur vocal exactement comme vous l'avez enregistré. Ceci peut être difficile lorsqu'il y a du bruit autour de vous ou en cas d'urgence; c'est pourquoi, vous ne devez pas compter sur la composition vocale seule lorsque vous appelez dans ces circonstances.

Associer un identificateur vocal à un numéro de téléphone

- 1 Dans le répertoire **Contacts**, ouvrez la fiche contact auquel vous voulez ajouter l'identificateur vocal. Une fiche contact ne peut avoir qu'un seul identificateur vocal.
- 2 Faites défiler jusqu'au numéro auquel vous voulez ajouter l'identificateur vocal et sélectionnez **Options > Ajouter Id. vocal**.

Exemple : Vous pouvez utiliser le nom d'une personne comme identificateur vocal, par exemple : "Portable Jean".

- 3 Appuyez sur **Démarrer** pour enregistrer un identificateur vocal. Après le signal de départ, prononcez distinctement le ou les mots à enregistrer comme identificateur vocal. Attendez que la console de jeu fasse jouer l'identificateur enregistré et sauvegardé-le. Le symbole 🗣️ apparaît en regard du numéro dans la fiche de contact indiquant que l'identificateur vocal a été ajouté à la fiche.


Pour afficher la liste des identificateurs vocaux, sélectionnez **Options > Infos contacts > Identificateurs vocaux** dans le répertoire **Contacts**.

Vous pouvez ajouter un identificateur vocal à 25 numéros.

Utiliser un identificateur vocal pour appeler



Vous devez prononcer l'identificateur vocal exactement comme vous l'avez enregistré.

Pour écouter, modifier ou supprimer un identificateur vocal, ouvrez une fiche contact et faites défiler jusqu'au numéro auquel est associé un identificateur vocal (signalé par ☎), puis sélectionnez **Options > Identificateurs vocaux**. Sélectionnez ensuite soit **Lecture**, **Changer** ou **Supprimer**.

- 1 En mode veille, appuyez sur  et maintenez-la enfoncée. Un signal bref se fait entendre et le message **Parlez maintenant** est affiché.
- 2 Lorsque vous utilisez un identificateur vocal pour appeler, le haut-parleur du téléphone est utilisé. Maintenez la console près de votre bouche et prononcez l'identificateur vocal distinctement.
- 3 La console fait entendre l'identificateur vocal, affiche le nom et le numéro et compose le numéro correspondant à l'identificateur vocal reconnu.
Si le téléphone fait entendre un identificateur vocal incorrect ou si vous voulez reprendre la composition vocale, appuyez sur **Retenter**.

La composition vocale ne peut pas être utilisée durant un appel de données ou lorsqu'une connexion GPRS est active.

Créer des groupes de contacts

- 1 Dans le répertoire Contacts, appuyez sur  pour ouvrir la liste de groupes.
- 2 Sélectionnez **Options > Nouveau groupe**.
- 3 Tapez un nom à donner au groupe ou utilisez le nom par défaut **Groupe** et appuyez sur **OK**.
- 4 Ouvrez le groupe et sélectionnez **Options > Ajouter membres**.
- 5 Faites défiler jusqu'à un contact et appuyez sur  pour le marquer. Pour ajouter plusieurs membres à la fois, répétez cette opération pour tous les contacts à ajouter.
- 6 Appuyez sur **OK** pour ajouter les contacts au groupe.




Supprimer des membres d'un groupe

- 1 Dans la liste du groupe, ouvrez le groupe que vous voulez modifier.
- 2 Faites défiler jusqu'au contact, puis sélectionnez **Options > Suppr. du groupe**.
- 3 Appuyez sur **Oui** pour supprimer le contact du groupe.



7. Agenda





Créer des entrées agenda



- 1 Appuyez sur  et sélectionnez **Agenda**.
- 2 Sélectionnez **Options > Nouvelle entrée** et sélectionnez :
 - **Réunion** pour recevoir un rappel de rendez-vous à une heure et une date spécifique.
 - **Mémo** pour écrire une note de nature générale se rapportant à une date donnée.
 - **Anniversaire** pour enregistrer des dates d'anniversaire ou d'événements spéciaux. Les entrées anniversaire se répètent tous les ans.
- 3 Remplissez les champs. Utilisez la touche de défilement pour vous déplacer entre les champs.

Vous pouvez déplacer les données agenda et tâches à partir de plusieurs téléphones Nokia dans votre console de jeu ou synchroniser votre agenda à un ordinateur en employant la PC Suite de N-Gage. Pour utiliser PC Suite, votre ordinateur doit offrir Bluetooth. Consultez l'aide en ligne de PC Suite.

Raccourci : Appuyez sur n'importe laquelle touche ( — ) dans tout écran agenda. Une entrée réunion est ouverte et les caractères que vous avez tapés sont ajoutés dans le champ **Sujet**.

Alarme—Sélectionnez **Activer** et appuyez sur  pour remplir les champs **Heure de l'alarme** et **Date de l'alarme**. L'alarme est représentée par  dans l'affichage Jour

Arrêter une alarme agenda—Appuyez sur **Arrêter** pour arrêter l'alarme agenda. Si vous appuyez sur une autre touche, l'alarme en mise en mode répéter ("snooze").

Répéter—Appuyez sur  pour modifier l'entrée à répéter ( est affiché sur l'affichage jour).

Répéter jusqu'à—Vous pouvez définir une date de fin pour l'entrée répétée.

Synchronisation—Privée—après avoir synchronisé l'entrée agenda, elle ne peut être affichée que par vous et elle ne sera pas affichée à d'autres personnes ayant un accès en ligne pour afficher l'agenda. **Publique**—l'entrée agenda est visible pour les personnes qui peuvent consulter votre agenda en ligne.

Aucun—l'entrée d'agenda ne sera pas copiée dans votre ordinateur au moment de la synchronisation.

Vous pouvez envoyer des entrées agenda à un téléphone compatible. Reportez-vous à [Messages](#) et [Envoyer des données par une connexion Bluetooth](#).

4 Pour enregistrer l'entrée, appuyez sur **Effectué**.

Si vous modifiez ou supprimez une entrée répétée, choisissez de quelle façon vous désirez appliquer le changement : **Toutes occurrences**—toutes les entrées répétées sont supprimées / **Cette entrée uniq**.— seule l'entrée actuelle est supprimée.

Exemple : Votre cours hebdomadaire a été annulé. Vous avez programmé l'agenda pour qu'il vous rappelle votre cours chaque semaine. Choisissez [Cette entrée uniq.](#) pour que l'agenda vous rappelle à nouveau votre cours la semaine prochaine.





Affichage agenda

Sélectionnez [Options > Paramètres](#) pour modifier l'affichage montré lorsque vous ouvrez l'agenda ou le premier jour de la semaine.

<

Dans l'affichage mois, les dates auxquelles sont associées des entrées agenda sont marquées d'un petit triangle dans le coin inférieur droit. Les mémos et anniversaires sont inscrits avant 8 heures.

Dans l'affichage mois, le numéro de la semaine est indiqué dans la colonne à l'extrémité gauche si Lundi est sélectionné comme premier jour de la semaine. Sélectionnez [Options > Paramètres > La semaine commence le > Lundi](#) pour voir le numéro de la semaine affiché.

- Pour sélectionner une certaine date, sélectionnez **Options > Chercher date**. Entrez la date, puis appuyez sur **OK**.
- **Icônes** dans les affichages Jour et Sem. :  – **Réunion**,  – **Mémo** et  – **Anniversaire**.
- Appuyez sur  pour aller à aujourd'hui.

8. Messagerie instantannée (MI)



Vous pouvez maintenant faire passer la messagerie instantannée à un niveau supérieur en utilisant MI dans un environnement sans fil. Vous pouvez utiliser la MI avec vos amis et votre famille, même s'ils utilisent des réseaux sans fil différents (compatible avec votre téléphone) ou sur l'Internet aussi longtemps qu'ils utilisent le même service MI. Renseignez-vous sur la disponibilité du service auprès de votre fournisseur de services.

MI est différent du SMS ou des courriels parce que vous pouvez établir une conversation à deux directions ou en groupe où tous les messages d'une conversation sont affichés dans un écran sous forme d'un dialogue continu. La fonction Liste des contacts vous indique la présence en ligne de vos amis, des membres de votre famille et de vos collègues en vue de l'échange de messages instantanés. Sélectionnez simplement le nom, rédigez le message et envoyez-le. Votre message demeure à l'écran. La réponse apparaît à l'écran sous votre message d'origine pour que vous puissiez bien suivre la conversation. Pendant que les nouveaux messages apparaissent et que l'écran se remplit, les anciens messages disparaissent.



Remarque : Si votre fournisseur de services sans fil n'offre pas MI, il pourrait ne pas apparaître sur le menu du téléphone. Communiquez avec votre fournisseur de services pour obtenir de plus amples renseignements au sujet de l'abonnement et la tarification des services MI.



Remarque : À cause de différences des services MI selon les fournisseurs de services sans fil, il se pourrait que vous n'ayez pas accès à toutes les fonctions décrites dans ce guide.

Avant de commencer

Avant de pouvoir commencer à utiliser IM, il vous faudra obtenir un ID utilisateur et un mot de passe. Reportez-vous à [ID utilisateur et mot de passe](#) et assurez-vous que la connexion GPRS par défaut est configurée.

ID utilisateur et mot de passe

Avant de pouvoir utiliser IM, il vous faut obtenir un ID utilisateur et un mot de passe en vous inscrivant par Internet (sur votre ordinateur) auprès du fournisseur de services IM choisi. Pendant le processus d'inscription vous pouvez créer votre ID utilisateur et mot de passe.

Paramètres de service et pour la première connexion

La première fois que vous vous connecterez à MI, vous devrez entrer les paramètres du serveur. Pour connaître les paramètres, communiquez avec votre fournisseur de services.

- 1 Du menu principal du téléphone, sélectionnez **Messagerie instantanée**.
Un message s'affiche et vous demande de définir le serveur de messagerie instantanée.
- 2 Sélectionnez **Oui**.

- 3 Dans l'écran **Nouveau serveur MI**, faites défiler jusqu'à chacune des options et entrez les renseignements fournis par votre fournisseur de services, le nom de serveur, le point d'accès utilisé, adresse Web, ID utilisateur et mot de passe.
- 4 Sélectionnez **Retour**.
L'écran de connexion affiche votre ID utilisateur et mot de passe.
- 5 Appuyez sur **OK**.
Connexion apparaît; puis **Connexion réussie** et ensuite le menu **Messagerie instantannée**.

Configurer une connexion manuelle ou automatique

Après la première connexion, vous pourrez utiliser soit une connexion manuelle, soit une automatique. Lorsque vous vous connectez manuellement, l'écran vous invitera à entrer votre ID utilisateur et mot de passe à chaque fois. L'ID utilisateur et mot de passe entrés auparavant apparaissent à l'écran de connexion (le mot de passe est en astérisques).

Du menu **Messagerie Instantannée**, sélectionnez **Options > Paramètres > Paramètres MI > Ouvrir > Type connexion > Changer** et l'une des options suivantes :

Automatique—Lorsque vous sélectionnez l'application MI, vous êtes automatiquement connecté au service MI sans avoir à entrer votre ID utilisateur et mot de passe.

Manuelle—Lorsque vous sélectionnez l'application MI, vous serez invité à entrer votre ID utilisateur et mot de passe avant d'être connecté au service MI.

Configurer la disponibilité

Vous pouvez laisser savoir, ou non, aux autres utilisateurs si vous êtes disponible. Pour autoriser l'indication de votre disponibilité MI, effectuez les étapes suivantes :

Du menu **Messagerie instantannée**, sélectionnez **Options > Paramètres > Paramètres MI > Disponible** et l'une des options suivantes :

Disponible—Les autres voient que vous êtes en ligne et vous recevez l'information sur leur disponibilité ainsi que leurs messages.

Inactif—Même si les autres reçoivent l'indication que vous n'êtes pas en ligne, vous recevez l'information sur leur disponibilité ainsi que leurs messages.

Affichage et icônes



Remarque : Étant donné que chaque service IM offre ses propres icônes et texte d'affichage, l'affichage sur votre téléphone pourrait vous apparaître différent de celui du guide d'utilisation. Communiquez avec votre fournisseur de service IM si vous avez des questions concernant les textes d'affichage et icônes.

La liste suivante montre les icônes IM et leur description. Les icônes et texte d'affichage pourrait être différent pour votre service IM.



Contact en ligne



Contact hors ligne



Configurer le suivi pour un contact



Nouveau message non lu



MI connectée



MI déconnectée

Sessions de clavardage

Lorsque vous envoyez un message instantané à une autre personne, vous démarrez une session de clavardage. Vous pouvez envoyer des messages instantanés à n'importe qui lorsque vous avez leur ID utilisateur. Vous pouvez aussi ajouter cette personne à votre liste de contact durant une session MI. Reportez-vous à [Ajouter un nouveau contact pendant une session de clavardage](#).

Démarrer une session de clavardage


- 1 Dans le menu **Messagerie instantannée**, sélectionnez **Conversations > Options > Nouvelle convers. > Sélectionner destinataire**.
- 2 Faites défiler jusqu'à l'application désirée, puis appuyez sur **OK**.
OU
Sélectionnez **Entrer ID utilisateur**, puis entrez l'ID utilisateur du destinataire et sélectionnez **OK**.
L'affichage de conversation apparaît avec le surnom du contact (s'il y a lieu) ou l'ID utilisateur au dessus. Pour le premier message de la session IM, l'affichage de conversation est vide.
- 3 Entrez votre message dans la zone d'entrée de texte, puis sélectionnez **Options > Envoyer**, ou appuyez sur **OK**.
Le message est envoyé et affiché au dessus de la conversation view.
- 4 Après que votre contact ait répondu, répétez les étapes 3 pour poursuivre la session de clavardage.

Démarrer une session de Chat à partir des contacts MI

- 1 Dans **Messagerie instantannée** sélectionnez **Contacts MI**.
- 2 Faites défiler jusqu'au contact désirée, puis appuyez sur **Options > Afficher conversation**.
L'affichage conversation apparaît au dessus avec le nom du contact. Pour le premier message de la session IM, l'affichage conversation est vide.

- 3 Entrez un message dans la zone d'entrée de texte, puis sélectionnez **Options > Envoyer**, ou appuyez sur **OK**.
Le message est envoyé et affiché dans l'affichage conversation.
- 4 Après que votre contact ait répondu, répétez les étapes 3 pour poursuivre la session de clavardage.

Recevoir et répondre à des messages instantanés

Lorsque vous recevez un message instantané, un minuscule icône en forme de ballon  apparaît dans le coin gauche supérieur de l'écran.

Suivez les étapes suivantes pour accéder au message et y répondre :

- 1 Dans le menu **Messagerie instantanée**, sélectionnez **Conversations**.
- 2 Faites défiler jusqu'au nom de l'expéditeur, puis sélectionnez **Options > Ouvrir**.

L'affichage conversation apparaît au dessus avec le nom du contact ou l'ID utilisateur.

- 3 Entrez une réponse au message, puis sélectionnez **Options > Envoyer**.
La réponse est envoyée et affiché dans l'affichage conversation.

Quitter une session de clavardage

Pour mettre fin à votre session de clavardage, effectuez les étapes suivantes:

- 1 Dans l'affichage conversation, sélectionnez **Options > Fin conversation**.
- 2 Au message de confirmation, sélectionnez **Oui**.

Historique du clavardage

Vous pouvez conserver un historique de votre conversation ou votre session de clavardage en groupe.

Sauvegarder un historique de clavardage

Pour sauvegarder une conversation ou un clavardage en groupe, effectuez les étapes suivantes :

- 1 De l'affichage conversation ou affichage conversation en groupe, sélectionnez **Options > Enregistr. convers.**
- 2 Dans l'écran **Nom conversation**, entrez un nom pour la conversation, puis sélectionnez **OK**.
La conversation est sauvegardée comme note dans **Suppléments** du menu du téléphone.
- 3 Pour arrêter l'enregistrement de la conversation, sélectionnez **Options > Arrêter enregistr..**

Afficher ou supprimer un historique de clavardage

- 1 Dans le menu principal du téléphone, sélectionnez **Suppléments > Notes**; puis faites défiler jusqu'à la conversation désirée.
- 2 Pour afficher la conversation, sélectionnez **Options > Ouvrir**, puis faites défiler pour afficher la conversation complète.
- 3 Pour supprimer la conversation, sélectionnez **Options > Supprimer**.
- 4 Au message de confirmation, sélectionnez **Oui**.

Contacts MI

Vous pouvez ajouter à votre liste de contacts, les noms des autres utilisateurs de MI avec qui vous clavarderez souvent.

Ajouter un nouveau contact

- 1 Dans le menu **Messagerie instantanée**, sélectionnez **Contacts MI > Options > Nouveau contact MI**.
- 2 Entrez le surnom du contact dans la zone d'entrée **Surnom**.
- 3 Faites défiler jusqu'à la zone d'entrée **Nom**, puis entrez le nom du contact.
- 4 Faites défiler jusqu'à la zone d'entrée **ID utilisateur**, puis entrez l'ID utilisateur du contact.
- 5 Sélectionnez **Terminé**.

Le nouveau contact est ajouté à la liste de contacts.

Ajouter un nouveau contact pendant une session de clavardage

- 1 Dans l'affichage conversation, sélectionnez **Options > Ajouter au contacts MI**.
- L'écran **Nouveau contact MI** ouvre et l'ID utilisateur est déjà remplie.
- 2 Entrez le surnom du contact dans la zone d'entrée **Surnom**.
 - 3 Faites défiler jusqu'à la zone d'entrée **Nom**, puis entrez le nom du contact.
 - 4 Sélectionnez **Terminé**.

Le nouveau contact est ajouté à la liste de contacts.

Recherche un utilisateur

- 1 Dans le menu **Messagerie instantannée**, sélectionnez **Contacts MI > Options > Rechercher > Utilisateurs**.
- 2 Sélectionnez l'une des options suivantes :
 - Nom utilisateur**—Entrez les premiers caractères du nom et du nom de famille du contact, puis sélectionnez **OK**.
 - ID utilisateur**—Entrez les premiers caractères de l'ID utilisateur du contact, puis sélectionnez **OK**.
 - Numéro téléphone**—Entrez les premiers caractères du numéro de téléphone du contact, puis sélectionnez **OK**.
 - Courriel**—Entrez les premiers caractères de l'adresse courriel du contact, puis sélectionnez **OK**.

Rechercher un groupe

- 1 Dans le menu **Messagerie instantannée**, sélectionnez **Contacts MI > Options > Rechercher > Groupes**.
- 2 Sélectionnez l'une des options suivantes :
 - Nom de groupe**—Entrez les premiers caractères du nom de groupe, puis sélectionnez **OK**.
 - Sujet**—Entrez les premiers caractères du topic de groupe, puis sélectionnez **OK**.
 - Membres**—Entrez les premiers caractères de l'ID utilisateur d'un membre du groupe, puis sélectionnez **OK**.

Supprimer un contact de la liste de contacts

- 1 Dans le menu **Messagerie instantannée**, sélectionnez **Contacts MI**.
- 2 Faites défiler jusqu'au nom du contact que vous voulez supprimer, puis sélectionnez **Options > Supprimer**.
- 3 Au message de confirmation, sélectionnez **Oui**.

Bloquer les messages d'un contact

- 1 Dans le menu **Messagerie instantannée**, sélectionnez **Contacts MI**.
- 2 Faites défiler jusqu'au contact que vous voulez bloquer.
- 3 Sélectionnez **Options > Options de blocage > Bloquer contact**.

Débloquer les messages d'un contact

- 1 Dans le menu **Messagerie instantannée**, sélectionnez **contacts MI > Options > Options de blocage > Débloquer**.

Une liste des contacts bloqués est affichée.

- 2 Faites défiler jusqu'au contact que vous voulez débloquent, puis sélectionnez **OK**.

Configurer et annuler le suivi pour un contact

Vous pouvez suivre un contact pour voir s'il est en ligne ou hors ligne. Lorsque le paramètre **MI Recharger disponibilité** est configuré à **Automatiquement** et que le suivi est activé pour un contact, vous recevrez un avis aussitôt que la disponibilité du contact changera. Reportez-vous à [Paramètres MI](#) pour de plus amples renseignements.

- 1 Dans le menu **Messagerie instantannée**, sélectionnez **Contacts MI**.

- 2 Faites défiler jusqu'au contact désirée, puis appuyez sur **Options**.
- 3 Sélectionnez **Activer le suivi** pour configurer le suivi ou **Désactiver le suivi** pour désactiver le suivi.

Clavardage en groupe

La fonction de clavardage en groupe vous permet de clavarder avec plusieurs participants en même temps. Vous pouvez créer vos propres groupes de clavardage privés ou être invités à joindre un clavardage en cours et en direct. Pendant un clavardage de groupe, tous les messages sont affichés dans un affichage conversation de groupe. Vous pouvez aussi sauvegarder un historique de clavardage en groupe. Reportez-vous à [Historique du clavardage](#).

Créer un groupe de clavardage

- 1 Dans le menu **Messagerie instantanée**, sélectionnez **Contacts MI > Options > Créer un nouveau gr.**
- 2 Sélectionnez à partir des options suivantes, puis suivez les instructions :
 - Nom de groupe**—Entrez un nom pour le nouveau groupe, puis sélectionnez **OK**.
 - Sujet du groupe**—Entrez un sujet de conversation pour le groupe, puis sélectionnez **OK**. Le sujet par défaut est **Général**.
 - Note de bienvenue**—Entrez une note de bienvenue (jusqu'à 100 caractères), puis sélectionnez **OK**. La note de bienvenue est affichée à tout membre du groupe lorsqu'il se connecte au groupe.
 - Taille du groupe**—Entrez la taille maximum du groupe, puis sélectionnez **OK**. La taille par défaut est 100 membres.

Autoriser recherche—Déterminez si les moteurs de recherche pourront montrer le groupe de clavardage comme résultat de recherche. Sélectionnez **Oui** ou **Non**.

Droits de modif.—Déterminez lesquels membres du groupe auront droits de modification sur la liste du groupe. Pour donner à un membre des droits de modification, faites défiler jusqu'au nom du membre, puis appuyez au centre de la touche **OK** pour marquer le nom. Une fois terminé, sélectionnez **OK**. Le **Créateur groupe** détient toujours les droits de modification et la marque ne peut pas être annulée.

Membres groupe—Déterminez si le groupe de clavardage doit être limité à une liste de membres ou si tout le monde peut y participer. Sélectionnez soit **Sélectionné seul**. (le groupe de clavardage est limité à une liste de membres) ou **Tous** (tout le monde peut se joindre au groupe de clavardage). Reportez-vous à [Ajouter ou supprimer des membres du groupe](#) pour de plus amples renseignements.

Autor. mess. privés—Déterminez si les participants du groupe de clavardage ont l'autorisation d'envoyer des messages privés pendant un clavardage de groupe. Sélectionnez **Oui** ou **Non**.

- 3 Sélectionnez **Effectué**.
- 4 Entrez votre nom d'écran, puis sélectionnez **OK**.

Vous êtes connectés au nouveau groupe de conversation dans l'affichage conversation du groupe.

Joindre un groupe de clavardage existant

- 1 Dans le menu **Messagerie instantanée**, sélectionnez **Contacts MI**, faites défiler jusqu'au groupe à lequel vous désirez vous joindre, puis sélectionnez **Options > Ouvrir**.

- 2 Entrez votre nom d'écran, puis sélectionnez **OK**.

Vous êtes connectés au groupe de conversation dans l'affichage conversation du groupe. Le nom du groupe de clavardage est affiché dans le haut de l'écran.

Ajouter ou supprimer des membres du groupe

Pour un groupe de clavardage limité à une liste de membres autorisés, vous pouvez ajouter des membres au groupe et en enlever.

- 1 Dans l'affichage conversation, sélectionnez, **Options > groupe MI > Param. de groupe MI > Membres groupe**.
- 2 Faites défiler jusqu'à **Sélectionné seul**, puis sélectionnez **OK**.

Ajoutez des membres

- 3 Dans l'écran **Membres groupe**, sélectionnez **Options > Ajouter membre**.
- 4 Sélectionnez **Contact MI**; faites défiler jusqu'au nom désiré dans la liste de contacts et sélectionnez **OK**.

OR

Sélectionnez **Entrer ID utilisateur**; puis entrez l'ID utilisateur et sélectionnez **OK**.

- 5 Répétez les étapes 1 à 4 pour ajouter d'autres membres au groupe.

Supprimer des membres

- 6 Dans l'écran de **Membres groupe**, faites défiler jusqu'au membre que vous voulez supprimer et sélectionnez **Options > Supprimer**.
- 7 Au message de confirmation, sélectionnez **Oui**.
- 8 Répétez les étapes 6 à 7 pour enlever d'autres membres au groupe.
- 9 Pour supprimer tous les membres du groupe, à l'écran **Membres groupe**, sélectionnez **Options > Retirer tous**.

Envoyer une invitation à un groupe de clavardage

Les membres doivent être en ligne avant de pouvoir les inviter à un groupe de clavardage.

- 1 De l'affichage conversation de groupe, sélectionnez **Options > Envoyer invitation**.
- 2 Faites défiler jusqu'au contact que vous désirez inviter au groupe de clavardage, puis sélectionnez **OK**.
- 3 Entrez le message d'invitation, puis sélectionnez **Effectué**.
L'invitation est envoyée.
- 4 Pour ajouter d'autres membres au groupe, répétez les étapes 2-3.
Lorsqu'un membre accepte une invitation, un message est affiché dans l'affichage conversation de groupe pour annoncer que le membre s'est joint au groupe.

Accepter ou refuser une invitation à clavarder en groupe

Lorsque vous recevez une invitation pour vous joindre à un groupe de clavardage, l'écran **Nouvelle invitation reçue** apparaît avec l'ID utilisateur (ou surnom, si celui-ci fait partie des contacts) et le message de l'expéditeur est affiché.

To accepter

- 1 Sélectionner **Accepter**.

L'écran **Nom d'écran** apparaît.

- 2 Entrez votre nom d'écran, puis sélectionnez **OK**.

L'affichage conversation du groupe apparaît avec le nom du groupe de clavardage dans le haut.

To rejeter

Sélectionnez **Annuler**.

Clavarder avec des membres du groupe

Tous les messages de clavardage sont affichés dans l'affichage conversation du groupe. Le nom de l'expéditeur est affiché devant chaque message.

Entrez un message dans la zone d'entrée de texte, puis sélectionnez

Options > Envoyer, ou appuyez au centre de la touche **OK**.

Votre message est affiché dans l'affichage conversation du groupe sous le dernier message reçu.

Si vous quitter l'affichage conversation du groupe pendant que le clavardage du groupe est encore activé, vous pouvez retourner au clavardage. Dans le menu **Messagerie instantannée**, sélectionnez **Groupe IM**; puis sélectionnez le nom du groupe de clavardage.

Envoyer un message privé

Pendant que vous vous trouvez dans un clavardage en groupe, vous pouvez envoyer un message privé à un membre du groupe. Le message ne sera pas affiché aux autres membres du groupe.

- 1 Dans l'affichage conversation de groupe, sélectionnez **Options > Env. mess. privé.**
- 2 Sélectionnez le contact à qui vous désirez envoyer un message privé.
- 3 Entrez un message, puis sélectionnez **Options > Envoyer**, ou appuyez sur **OK**.

Quitte un clavardage en groupe

Dans l'affichage conversation en groupe, sélectionnez **Options > Quitter le groupe MI**.

Paramètres

Vous pouvez personnaliser votre MI et les paramètres du serveur, selon le service MI sélectionné.

Paramètres MI

- 1 Du menu **Messagerie instantannée**, sélectionnez **Options > Paramètres > Paramètres MI > Ouvrir**.
- 2 Sélectionnez à partir des options suivantes, puis suivez les instructions :
Utiliser le nom d'écran—Sélectionnez **Oui** ou **Non**. Lorsque vous sélectionnez **Oui**, entrez votre nom d'écran (jusqu'à 10 caractères), puis sélectionnez **OK**.

Présence MI—Sélectionnez **Actif pour tout** ou **Inactif**. Reportez-vous à [Configurer la disponibilité](#).

Vitesse messages—Utilisez les touches de sélection droite ou gauche pour déplacer l'indicateur entre **Lent** et **Rapide** sur la barre de vitesse, puis sélectionnez **OK**.

Recharger disponibilité—Sélectionnez **Automatiquement** ou **Manuellement**. Lorsque vous sélectionnez **Automatiquement**, la disponibilité en ligne ou hors ligne de vos contacts est mise à jour automatiquement à mesure qu'elle change. Lorsque vous sélectionnez **Manuellement**, vous devez être en mesure de mettre à jour la disponibilité en sélectionnant **Contacts MI > Options > Recharger disponibilité** du menu **Messagerie instantanée**.

Bloquer invitations—Sélectionnez **Oui** pour empêcher l'apparition d'invitations à clavarder en groupe ou **Non** pour permettre l'apparition d'invitations.

Type connexion—Sélectionnez **Automatique** ou **Manuelle**. Lorsque vous sélectionnez **Automatique**, MI vous connectera automatiquement à chaque fois que vous démarrez l'application.

- 3 Lorsque vous avez terminé, sélectionnez **Retour** pour sauvegarder vos changements.

Paramètres serveur

- 1 Du menu **Messagerie instantannée**, sélectionnez **Options > Paramètres > Param. serveur > Ouvrir**.
- 2 Sélectionnez à partir des options suivantes, puis suivez les instructions :
Serveur MI—Modifie les paramètres d'un serveur existant, crée un nouveau serveur ou supprime un serveur. Veuillez vous renseigner auprès de votre fournisseur de services.
Serveur utilisé—Sélectionnez le serveur que vous désirez utiliser.

Fermer la connexion au service

Lorsque vous fermez la connexion au service MI, vous pouvez quitter le menu **Messagerie instantannée** et retourner au menu principal du téléphone ou vous pouvez rester dans le menu **Messagerie instantannée** sans une connexion active. Vous pouvez aussi rester connecté et retourner au menu principal du téléphone. Cette option vous permet de recevoir des messages instantanés et des invitations de clavardage de vos contacts même lorsque vous utilisez votre téléphone à d'autres fins, comme établir un appel ou jouer à un jeu.

Une fois connecté au service MI, votre téléphone vous gardera connecté même si vous n'avez pas utilisé votre application MI pendant un certain temps. Cependant, lorsque la connexion GPRS est mise en attente pendant plusieurs minutes (par exemple, pendant un appel), la GPRS est déconnectée et votre connexion MI perdue. La prochaine fois que vous ouvrirez l'application MI, vous devrez vous reconnecter.

Fermer et retourner au menu principal

Dans le menu **Messagerie instantannée**, sélectionnez **Options > Sortir**.


Déconnexion apparaît, suivi d'une note de confirmation. Le menu principal du téléphone apparaît à l'écran.

Fermer la connexion et rester dans le menu de messagerie instantannée

Du menu **Messagerie instantannée**, sélectionnez **Options > Déconnexion**.

Déconnexion apparaît, suivi d'une note de confirmation. Le menu **Messagerie instantannée** menu reste sur l'écran et le logo MI se change au mode déconnecté.

Retourner au menu principal tout en restant connecté

Appuyez sur la touche .

9. Messages



Dans **Messages** vous pouvez créer, envoyer, recevoir, afficher, modifier et classer des messages texte, des messages multimédias, des messages de courriel, des messages intelligents et des messages texte spéciaux contenant des données. Vous pouvez aussi recevoir des messages et des données Bluetooth, des messages service WAP, des messages affichage cellule et envoyer des commandes de services.

Les options de l'écran principal de messages sont **Nouveau message**, **Connecter** (affiché si les paramètres de la boîte aux lettres sont définis)/**Déconnecter** (affiché si la connexion à la boîte aux lettres est active), **Messages SIM**, **Affichage cellule**, **Commande de services**, **Paramètres**, **Aide** et **Sortir**.

Lorsque vous ouvrez **Messages**, vous pouvez voir la fonction **Nouveau msg** et la liste des dossiers :



Boîte réception—contient les messages reçus, à l'exception des courriels et des messages par affichage cellule, les courriel sont enregistrés dans la **Boîte aux lettres**.



Mes dossiers—pour classer vos messages dans des dossiers. Organisez vos messages en ajoutant de nouveaux dossiers sous **Mes dossiers**.



Boîte aux lettres—En ouvrant ce dossier, vous pouvez soit vous connecter à votre boîte aux lettres distante pour récupérer vos nouveaux courriels, soit afficher les courriels précédemment récupérés en mode hors ligne. Reportez-vous à [Paramètres requis pour le courriel](#).



Brouillons—enregistre les brouillons des messages qui n'ont pas été envoyés.



Msgs envoyés—enregistre les 20 derniers messages envoyés. Pour modifier le nombre de messages à être enregistrés, reportez-vous à [Paramètres pour Autre dossier](#).

Les messages ou données envoyés par la connexion Bluetooth ne sont pas enregistrés.



À envoyer—est un endroit où les messages à envoyer sont stockés temporairement.



Rapports—vous pouvez demander au réseau de vous envoyer un rapport d'envoi des messages texte, intelligents et multimédias que vous avez envoyés.

Il est possible que vous ne puissiez pas recevoir de rapport d'envoi pour un message multimédia qui a été envoyé à une adresse de courriel.

Lorsque certains dossiers par défaut sont ouverts, vous pouvez basculer entre les dossiers en appuyant sur  ou .

Écrire un texte



Saisie de texte normale














s'affiche dans la partie supérieure droite de l'écran lorsque vous écrivez du texte en utilisant la saisie de texte traditionnelle.




indique la casse sélectionnée. **ABC** signifie que la lettre initiale du mot est en majuscule et que toutes les lettres suivantes seront automatiquement écrites en minuscules. **123** signifie la saisie de chiffres.

Appuyez sur une touche numérique ( à ) à répétition jusqu'à ce que le caractère voulu apparaisse. Notez qu'une touche permet d'entrer d'autres caractères que son libellé.



- Pour insérer un chiffre, appuyez sur la touche numérique et maintenez-la enfoncée.
- Pour passer de la saisie de lettres à la saisie de chiffres, maintenez  enfoncée.
- Si la lettre suivante apparaît sur la même touche que la lettre que vous venez d'entrer, attendez que le curseur apparaisse (ou appuyez sur  pour écourter le délai), puis tapez la lettre.
- En cas d'erreur, appuyez sur  pour effacer le caractère. Pour effacer plusieurs caractères, maintenez la touche  enfoncée.
- Les signes de ponctuation les plus courants sont disponibles sous . Appuyez sur  à répétition pour atteindre le signe de ponctuation désiré.
- Appuyez sur  pour ouvrir une liste de caractères spéciaux. Utilisez la touche de défilement  pour faire défiler la liste et appuyez sur **Sélectionner** pour sélectionner un caractère.
- Pour insérer un espace, appuyez sur . Pour déplacer le curseur jusqu'à la prochaine ligne, appuyez sur  trois fois.
- Pour changer de casse entre **Abc**, **abc** et **ABC**, appuyez sur .



Saisie par dictionnaire





Conseil : Pour activer ou désactiver la saisie par dictionnaire, appuyez rapidement deux fois sur  lorsque vous écrivez du texte.


Vous pouvez entrer une lettre en appuyant une seule fois sur la touche. La fonction de saisie par dictionnaire repose sur un dictionnaire intégré auquel on peut ajouter des mots. Lorsqu'il n'y a plus de place dans le dictionnaire, un mot est supprimé dans le dictionnaire lorsque vous entrez un nouveau mot.


- 1 Pour activer la saisie par dictionnaire, appuyez sur  et sélectionnez **Dictionnaire > Activer**. La saisie par dictionnaire est alors activée dans tous les éditeurs de la console de jeu.  est affiché dans le coin supérieur droit de l'écran lorsque vous écrivez du texte avec la saisie par dictionnaire.


- 2 Écrivez le mot désiré en appuyant sur les touches  – . Pour chaque lettre que vous voulez entrer, appuyez sur la touche correspondante une seule fois. Par exemple, pour écrire 'Nokia' lorsque le dictionnaire est activé, appuyez sur

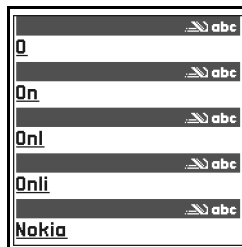
 pour N,

 pour o,





 pour k,


 pour i

 pour a.



La correspondance de mot continue à changer. Attendez d'avoir entré le mot en entier avant de vérifier le résultat. La suggestion du mot change chaque fois que vous appuyez sur une touche.

- 1 Au terme de la rédaction du mot, confirmez-le en appuyant sur  ou en ajoutant un espace en appuyant sur .
- Si le mot est juste, appuyez plusieurs fois sur  pour afficher les uns après les autres les mots trouvés dans le dictionnaire, ou appuyez sur , puis sélectionnez **Dictionnaire > Correspondances**.
- Si le caractère ? est affiché à la suite d'un mot, cela signifie que celui-ci ne figure pas dans le dictionnaire. Pour ajouter un mot au dictionnaire, appuyez sur **Épeler**, tapez le mot (32 lettres au maximum) en mode de saisie de texte normale, puis appuyez sur **OK**. Le mot est ajouté au dictionnaire. Lorsqu'il n'y a plus de place dans le dictionnaire, un mot est supprimé dans le dictionnaire lorsque vous entrez un nouveau mot.
- 2 Commencez à écrire le mot suivant.

Lorsque vous appuyez sur , les options suivantes apparaissent (en fonction du mode de modification) :

Dictionnaire, Mode alphabétique—saisie de texte traditionnelle.



Mode chiffres, Couper—lorsque le texte est sélectionné

Copier—lorsque le texte est sélectionné

Coller—lorsque le texte a d'abord été coupé et copié

Insérer numéro, Insérer symbole, et Langue d'écriture—modifie la langue d'entrée pour tous les éditeurs de la console de jeu











Écrire des mots composés

Écrivez la première partie du mot composé et confirmez en appuyant sur .
Écrivez la dernière partie du mot composé et appuyez sur  pour entrer le mot et un espace.

Désactiver la saisie par dictionnaire

Appuyez sur  et sélectionnez **Dictionnaire > Désactiver** pour désactiver la saisie par dictionnaire dans tous les éditeurs de la console.

Copier du texte dans le presse-papiers

- 1 Pour sélectionner des lettres et des mots, appuyez sur  et maintenez-la enfoncée. Au même moment, appuyez sur  ou .
Le texte est mis en évidence à mesure que la sélection se déplace.
- 2 Pour terminer la sélection, relâchez la touche de défilement.
- 3 Pour copier du texte dans le presse-papiers, appuyez sur **Copier** pendant que vous maintenez la touche  enfoncée.
- 4 Pour insérer le texte dans un document, maintenez la touche  enfoncée et appuyez sur **Coller**; appuyez une fois sur , puis sélectionnez **Coller**.
 - Pour sélectionner des lignes de texte, maintenez la touche  enfoncée. Au même moment, appuyez sur  ou .
 - Pour supprimer le texte sélectionné du document, appuyez sur .

Écrire et envoyer des messages



Remarque : Cette fonction ne peut être utilisée que si elle est offerte par votre opérateur réseau ou votre fournisseur de services. Seuls les appareils dotés des fonctions de message image, de message multimédias ou de courriel compatibles peuvent recevoir et afficher ces messages. Les appareils qui ne possèdent pas les fonctions multimédias recevront les détails d'un lien vers une page Web.

Avant de pouvoir créer un message multimédia ou en rédiger un courriel, ou vous connecter à une boîte aux lettres distante, les bons paramètres de connexion doivent être en place. Reportez-vous à [Paramètres requis pour le courriel](#) et [Paramètres des messages multimédias](#).

Vous pouvez commencer à créer un message dans n'importe laquelle application munie de l'option Envoyer. Choisissez un fichier (une photo, du texte) à ajouter au message, puis sélectionnez **Options > Envoyer**.

- 1 Sélectionnez **Nouveau msg..** Une liste d'options de message s'affiche.
- 2 Sélectionnez **Créer : Message texte** si vous voulez créer un message texte.

Envoyer un message multimédia

- 1 Pour envoyer un message image, sélectionnez **Options > Insérer > Photo**.
- 2 Sélectionnez **Créer: Message multimédia** si vous désirez envoyer un message multimédia (MMS).



Remarque : Chaque message image est constitué de plusieurs messages textes. Donc, il peut vous en coûter plus cher d'envoyer un message image qu'un message texte.



Options de l'éditeur de messages : **Envoyer**, **Ajout. destinataire**, **Insérer**, **Pièces jointes**, (courriel) **Aperçu message** (MMS), **Objets** (MMS), **Supprimer** (MMS) **Supprimer**, **Détails du message**, **Options d'envoi**, **Aide** et **Sortir**.



Lorsque vous envoyez un message multimédia à un appareil compatible autre qu'une console de jeu Nokia N-Gage, il est recommandé d'utiliser une taille d'image réduite et un clip audio de moins de 15 secondes. Par défaut, la **taille de l'image : Petite**. Lorsque vous envoyez un message multimédia à une adresse courriel ou à une autre console de jeu Nokia N-Gage, si possible, utilisez la taille d'image plus grande (Grande) (si le réseau le permet). Pour modifier le paramètre de la taille de l'image, sélectionnez **Options > Options d'envoi > Taille photo** lorsque vous créez un message multimédia.



Important : Les protections accordées aux droits d'auteur peuvent empêcher la copie, la modification, le téléchargement ou le transfert d'images, de sonneries ou de contenus.


Envoyer des courriel

- 1 Sélectionnez **Créer : courriel** pour envoyer un courriel. Si vous n'avez pas configuré votre compte de courriel, un message vous demandera de le faire. Faites défiler jusqu'à un contact et appuyez sur  pour le marquer. Vous pouvez marquer plusieurs destinataires à la fois.
- 2 Appuyez sur  pour sélectionner le ou les destinataires dans le répertoire Contacts ou tapez le numéro de téléphone du destinataire ou une adresse courriel pour envoyer un MMS ou un courriel.

- 3 Pour envoyer une copie du courriel à quelqu'un, entrez son adresse dans le champ Cc. Appuyez sur  # pour ajouter un point virgule (;) afin de séparer chaque destinataire.
- 4 Appuyez sur  pour accéder au champ d'écriture du message.
- 5 Écrivez le message.

Vous pouvez envoyer plusieurs messages textes en même temps. Par conséquent, la limite normale de 160 caractères par message texte peut être dépassée. Les textes comptant plus de 160 caractères sont envoyés en plusieurs messages, ce qui peut coûter plus cher.




- 6 Pour ajouter un objet média à un message multimédia, sélectionnez **Options > Insérer > Photo, Clip Sonore, Clip vidéo** ou **Modèle**. Sélectionnez l'article que vous voulez ajouter.

Une fois le clip audio ajouté, l'icône  apparaît dans la barre de navigation. Si vous sélectionnez **Insérer > Nouveau clip audio**, l'enregistreur s'ouvre et vous pouvez enregistrer un nouveau clip audio. Le nouveau clip audio est sauvegardé automatiquement et une copie est insérée dans le message.



Un message multimédia ne peut contenir qu'une seule photo et un seul clip audio.

- 7 Pour afficher un aperçu du message multimédia, sélectionnez **Options > Aperçu** message.

- 8 Pour enlever un objet multimédia, sélectionnez **Options > Retirer > Photo, Clip vidéo** ou **Clip audio**, appuyez sur  pour enlever le texte.
- 9 Si vous désirez ajouter une pièce jointe au courriel, sélectionnez **Options > Insérer > Photo, Clip audio, Clip vidéo** ou **Note**.
 apparaît dans la barre de navigation pour signaler que le courriel comprend une pièce jointe. **Modèle** ajoute un texte écrit préalablement au courriel.
- 10 Pour envoyer le message, sélectionnez **Options > Envoyer** ou appuyez sur .

Les courriels sont placés automatiquement dans À envoyer avant d'être envoyé. En cas de problème lors de la transmission du courriel, le courriel est conservé dans la boîte À envoyer et l'état **Échec** est affiché.

Paramètres requis pour les messages multimédias

Vous pouvez recevoir les paramètres de votre opérateur réseau ou fournisseur de services sous forme de message intelligent. Reportez-vous à [Recevoir des messages intelligents](#). Pour en savoir plus sur la disponibilité des services de transmission de données, veuillez communiquer avec votre opérateur réseau ou votre fournisseur de services.

- 1 Sélectionnez **Outils > Paramètres > Connexion > Points d'accès** et configurez les paramètres pour un point d'accès de message multimédia.
Nom de connexion—Entrez un nom descriptif pour la connexion.

Porteuse de données—Sélectionnez un type de connexion de données : **GPRS** ou **Appel de données**.

Adresse IP passerelle—Entrez l'adresse.

Exemple : Les noms de domaines tels que www.nokia.com peuvent être traduits en adresses IP telles que **192.100.124.195**.

Page d'accueil—Entrez l'adresse du centre de messagerie multimédia.

- Lorsque vous sélectionnez **Appel de données**, remplissez **No. d'appel serveur**, un numéro de téléphone pour l'appel de données.
- Si vous avez sélectionné **GPRS**, remplissez le **Nom du point d'accès**, soit le nom indiqué par votre fournisseur de services.

Reportez-vous à [Paramètres de connexion](#).

- 2 Sélectionnez **Messages > Options > Paramètres > Message multimédia**. Ouvrez **Point d'accès utilisé** et sélectionnez le point d'accès que vous avez créé afin de l'utiliser comme connexion. Reportez-vous à [Paramètres des messages multimédias](#).

Paramètres requis pour le courriel

Pour envoyer des fichiers autres que des sons et des notes comme pièces jointes, ouvrez l'application appropriée et sélectionnez **Envoyer > Par courriel**, si disponible.

Avant de pouvoir envoyer, recevoir, récupérer, transférer des courriels et y répondre, vous devez :

- Configurer correctement un point d'accès Internet. Reportez-vous à [Paramètres de connexion](#).




- Définir correctement les paramètres de courriel. Reportez-vous à [Paramètres requis pour le courriel](#).


Suivez les instructions données par votre fournisseur de services Internet et de boîte aux lettres distante.



Boîte réception







Pour déterminer l'état de votre boîte réception, reportez-vous à ces icônes :

-  Message texte non lu
-  Message multimédia non lu
-  Données reçues par la technologie Bluetooth

Lorsque des messages non lus se trouvent dans la boîte réception, l'icône est remplacée par .

Lorsque vous recevez un message,  et la note **1 nouveau msg.** sont affichés en mode veille. Appuyez sur **Afficher** pour ouvrir le message. Pour ouvrir un message dans la boîte réception, faites défiler jusqu'au message et appuyez sur .

Lorsque vous ouvrez un message multimédia () , vous pouvez y voir une photo, lire un message et entendre des sons par le haut-parleur en même temps. ( est affiché si le message contient du son) Durant l'écoute d'un son, vous pouvez augmenter le volume sonore ou le réduire en appuyant respectivement sur  ou . Pour couper le son, appuyez sur **Arrêter**. Pour écouter à nouveau un clip audio, sélectionnez **Options > Écouter clip audio**.

Afficher des objets multimédias

Les options dans l'écran objets sont **Ouvrir**, **Enregistrer**, **Envoyer**, **Aide** et **Sortir**.


Pour afficher les types d'objets média inclus dans un message multimédia, ouvrez le message et sélectionnez **Options > Objets**. Vous pouvez choisir de sauvegarder l'objet multimédia sur la console ou de l'envoyer à un autre appareil au moyen d'une connexion Bluetooth sans fil, par exemple.



Important : Les objets de message multimédia peuvent contenir des virus ou présenter un danger pour votre console de jeu ou votre ordinateur. N'ouvrez jamais une pièce jointe si vous n'êtes pas sûr de la fiabilité de l'expéditeur. Reportez-vous à [Gestion des certificats](#).

Recevoir des messages intelligents

Lorsque vous recevez un fichier vCard auquel est joint une photo, cette dernière est également enregistrée dans le dossier **Contacts**.

Votre console de jeu peut recevoir toutes sortes de messages intelligents (), c'est-à-dire des messages textes contenant des données, également appelés messages OTA (Over-The-Air).

Message image—Pour sauvegarder la photo dans l'intention de l'utiliser plus tard dans **Supplémentaires > Photos > Messages image**, sélectionnez **Options > Enregistrer image**.

Carte professionnelle—Pour enregistrer l'information relative au contact, sélectionnez **Options > Enreg. carte visite**.

Les certificats ou fichiers audios joints, ne seront pas enregistrés.

Sonnerie—Pour sauvegarder une sonnerie sur **Compositeur**, sélectionnez **Options > Enregistrer**.

Logo opérateur—Pour faire afficher logo en mode veille à la place de l'information d'identification de l'opérateur réseau, sélectionnez **Options > Enregistrer**.

Pour modifier les paramètres de points d'accès par défaut de la messagerie multimédia, sélectionnez **Messages > Options > Paramètres > Message multimédia > Point d'accès utilisé**.

Entrée agenda—Pour enregistrer l'invitation, sélectionnez **Options > Enreg. dans agenda**.

Message WAP—Pour sauvegarder le signet dans la liste de **Signets** dans **Web**, sélectionnez **Options > Enreg. ds signets**. Si le message contient à la fois des paramètres de point d'accès et des signets, sélectionnez **Options > Tout enregistrer** pour enregistrer les données.

Notification e-mail—Indique le nombre de nouveaux courriels présents dans votre boîte aux lettres distante. Une notification plus complète peut comprendre des renseignements détaillés.

En outre, vous pouvez recevoir un numéro de service de messages textes, un numéro de boîte vocale, des paramètres de profil pour la synchronisation à distance, des paramètres de points d'accès pour le Web, une messagerie multimédia ou courriel, des paramètres de script de connexion pour le point d'accès ou des paramètres de courriel.

Recevoir des messages Web

Des messages Web (🌐) peuvent porter, par exemple, sur les grands titres de l'actualité et pourraient contenir un message texte ou un lien. Pour connaître la disponibilité de ces services et les modalités d'abonnement, veuillez communiquer avec votre fournisseur de services.

Mes dossiers



Vous pouvez utiliser des modèles de texte afin de ne pas avoir à réécrire les messages que vous envoyez souvent.

Dans **Mes dossiers**, vous pouvez classer vos messages dans des dossiers, créer des dossiers, les renommer et les supprimer. Sélectionnez **Options > Dépl. vers dossier**, **Nouveau dossier** ou **Renommer dossier**.

Boîte aux lettres




Lorsque vous sélectionnez **Boîte aux lettres** et vous n'avez pas configuré votre compte de courriel, un message vous demandera de le faire. Reportez-vous à [Paramètres requis pour le courriel](#).

Lorsque vous créez une boîte aux lettres, le nom que vous lui attribuez remplace automatiquement **Boîte aux lettres** dans **Messages**. Vous pouvez avoir jusqu'à six boîtes aux lettres.

Ouvrir la boîte aux lettres

Lorsque vous ouvrez la boîte aux lettres, vous pouvez choisir d'afficher hors ligne les courriels et titres de courriels précédemment récupérés ou vous connecter au serveur de courriel.

Lorsque vous faites défiler jusqu'à votre boîte aux lettres et appuyez sur , la console vous demande si vous voulez vous **Connecter à boîte aux lettres?**

- Sélectionnez **Oui** pour vous connecter à votre boîte aux lettres et récupérer les nouveaux titres et courriel. Lorsque vous consultez vos messages en ligne, vous êtes connecté en permanence à votre boîte aux lettres distante par un appel de données ou une connexion de données GPRS. Reportez-vous aussi à [Indicateurs essentiels dans le mode veille](#) et [Paramètres de connexion](#).
- Sélectionnez **Non** pour afficher hors ligne les courriels précédemment récupérés. Lorsque vous affichez vos courriels hors ligne, votre console n'est pas connectée à votre boîte aux lettres distante.

Récupérer vos courriels de la boîte aux lettres

Lorsque vous êtes hors ligne, sélectionnez **Options > Connexion** pour vous connecter à une boîte aux lettres distante.

Vous pouvez utiliser PC Suite pour le N-Gage de Nokia pour configurer les paramètres du point d'accès et de la boîte aux lettres. Reportez-vous au CD-ROM fourni dans le carton d'emballage.

- 1 Lorsque vous êtes connecté à la boîte aux lettres distante, sélectionnez **Options > Récupérer courriel** et l'une des options suivantes :
Nouveaux—pour récupérer tous les nouveaux courriels sur votre console de jeu.
Sélectionnés—pour ne récupérer que les courriels marqués.
Tous—pour récupérer tous les messages de la boîte aux lettres.
Pour annuler le récupération, appuyez sur **Annuler**.

- 2 Après avoir récupéré les courriels, vous pouvez continuer à les afficher en ligne, ou sélectionnez **Options > Déconnecter** pour fermer la connexion et afficher les courriels hors ligne.

Afficher l'état du courriel grâce à ces icônes :



nouveaux courriel (hors ligne ou en ligne), le contenu n'a pas été récupéré sur votre console de jeu (la flèche pointe vers l'extérieur).





nouveaux courriel, le contenu a été récupéré sur votre console de jeu (la flèche pointe vers l'intérieur)



courriel lu.



titres du courriel lu et contenu supprimé de la console.

- 3 Pour ouvrir un courriel, appuyez sur . Si le courriel n'a pas été récupéré (flèche de l'icône pointant vers l'extérieur) et vous êtes hors ligne, la console vous demandera si vous voulez récupérer ce message dans la boîte aux lettres.
- 4 Pour afficher les pièces jointes de courriel, ouvrez le message ayant un indicateur de pièce jointe , puis sélectionnez **Options > Pièces jointes**. Si l'indicateur de la pièce jointe est grisé, la pièce jointe n'a pas été récupérée sur la console de jeu, sélectionnez **Options > Récupérer**. Dans l'écran des pièces jointes, vous pouvez récupérer, ouvrir ou enregistrer des pièces jointes. Vous pouvez également envoyer des pièces jointes à l'aide d'une connexion Bluetooth.




Important : Les pièces jointes aux courriels peuvent contenir des virus ou présenter un danger pour votre console ou votre ordinateur. N'ouvrez jamais une pièce jointe si vous n'êtes pas sûr de la fiabilité de l'expéditeur. Reportez-vous à [Gestion des certificats](#).

Si votre boîte aux lettres utilise le protocole IMAP 4, vous pouvez récupérer les titres des courriels uniquement, les messages uniquement ou à la fois les messages et les pièces jointes. Avec le protocole POP3, vous pouvez récupérer les titres uniquement ou les messages et les pièces jointes. Reportez-vous à [Paramètres requis pour le courriel](#).

Supprimer des courriels

Pour supprimer un courriel de la console de jeu tout en le conservant dans la boîte aux lettres distante.

- Sélectionnez **Options > Supprimer > Téléphone uniquement**.
- Pour supprimer un courriel de la console de jeu et de la boîte aux lettres distante à la fois.
- Pour annuler la suppression d'un courriel à la fois de la console et du serveur, faites défiler jusqu'à un courriel marqué pour être supprimé lors de la prochaine connexion () , puis sélectionnez **Options > Annuler suppression**.

La console de jeu reproduit les titres des courriels contenus dans la boîte aux lettres distante. Ainsi, même si vous supprimez le contenu d'un message, son titre reste mémorisé dans la console. Pour supprimer également le titre du courriel, vous devez d'abord supprimer le courriel dans votre boîte aux lettres distante, puis vous connecter à la boîte aux lettres distante et faire une mise à jour.

- Pour copier un courriel de la boîte aux lettres distante à un dossier dans **Mes dossiers**, sélectionnez **Options > Copier dans dossier**. Sélectionnez un dossier dans la liste et appuyez sur **OK**. Sélectionnez **Options > Supprimer > Tél. et serveur** pour supprimer le courriel.

Si vous n'êtes pas connecté, le courriel sera supprimé de la console. Lors de la prochaine connexion à la boîte aux lettres distante, le courriel sera automatiquement supprimé de la boîte aux lettres distante. Si vous utilisez le protocole POP3, les messages que vous avez sélectionnés en vue de leur suppression sont supprimés seulement après que vous ayez mis fin à la connexion avec la boîte aux lettres distante.

Se déconnecter de la boîte aux lettres

Lorsque vous êtes connecté, sélectionnez **Options > Déconnecter** pour mettre fin à l'appel de données ou à la connexion GPRS avec la boîte aux lettres distante. Reportez-vous aussi à [Indicateurs essentiels dans le mode veille](#).

Afficher vos courriels hors ligne

La prochaine fois que vous ouvrez la Boîte aux lettres, si vous voulez afficher et lire les courriels en mode hors ligne, répondez **Non** à la question **Connecter à boîte aux lettres?** Vous pouvez lire les titres de courriel précédemment récupérés et les courriel récupérés. Vous pouvez aussi rédiger de nouveaux courriel, des réponses et transférer des courriels qui seront envoyés la prochaine fois que vous vous connecterez à la boîte aux lettres.

À envoyer — messages en attente d'être envoyés



État des messages dans À envoyer : **Envoyer**, **En attente/Placé dans file d'attente**, **Renvoyer à**, **Différé**, et **Échoué**.

Renvoyer à (heure)—La console essaiera d'envoyer le message de nouveau après un délai. Appuyez sur **Envoyer** pour essayer de renvoyer immédiatement.

Différé—Vous pouvez mettre les documents en attente pendant qu'ils sont dans À envoyé. Faites défiler jusqu'à un message dont l'envoi est en cours et sélectionnez **Options > Différer envoi..**

Échoué—Le nombre maximal de tentatives d'envoi a été atteint. L'envoi a échoué. Si vous tentiez d'envoyer un message texte, ouvrez-le et vérifiez que les paramètres d'envoi sont corrects.

Exemple : Par exemple, les messages sont placés dans À envoyer lorsque votre console est à l'extérieur de la zone desservie par le réseau. Vous pouvez également planifier l'envoi de courriels la prochaine fois que vous vous connectez à la boîte aux lettres distante.

Afficher les messages sur une carte SIM

Avant de pouvoir afficher des messages SIM, vous devez les copier dans un dossier de votre console de jeu.

- 1 Dans l'écran principal de messages, sélectionnez **Options > Messages SIM.**
- 2 Sélectionnez **Options > Marquer/Ann.Marq. > Marquer ou Tout marquer** pour marquer les messages.
- 3 Sélectionnez **Options > Copier.** Une liste de dossiers est affichée.
- 4 Sélectionnez un dossier et appuyez sur **OK.** Faites défiler jusqu'au dossier pour afficher les messages.

Affichage cellule (service réseau)



Vous pouvez recevoir des messages portant sur toutes sortes de sujets, tels que des bulletins météo, des bulletins de circulation, etc., de votre fournisseur de services. Communiquez avec votre fournisseur de services pour connaître les sujets disponibles et les numéros correspondants. Dans **Messages**, sélectionnez **Options > Affichage cellule**. Dans l'écran principal, vous pouvez voir l'état d'un sujet, un numéro de sujet, un nom et s'il possède un indicateur (📶) de suivi.

Les options dans **Affichage cellule** sont : **Ouvrir**, **Souscrire ou Annul. Souscription**, **Notif. instantanée ou Ann. notif. instant.**, **Sujet**, **Paramètres**, **Aide** et **Sortir**.

Dans **Paramètres**, vous pouvez configurer **Réception** à **Activer / désactiver**, sélectionnez **Langue** et configurez **Détection sujet** à **Activer / désactiver**.

Une connexion de données GPRS peut empêcher la réception d'affichage cellule. Pour connaître les paramètres GPRS appropriés, communiquez avec votre opérateur réseau. Reportez-vous à [Paramètres de connexion](#).

Éditeur de commandes de service



Sélectionnez **Messages > Options > Commande de services**. Tapez et envoyez les demandes de services (aussi appelées commandes USSD), par exemple les commandes d'activation de services réseau, à votre fournisseur de services.

Paramètres de message

Paramètres des messages texte

Les options lors de l'édition des paramètres du centre de messages textes sont **Nouv. ctre msgerie**, **Modifier**, **Supprimer**, **Aide** et **Sortir**.

Sélectionnez **Messages > Options > Paramètres > Message texte**.

Centres messagerie.—Répertorie tous les centres de messages textes définis. Reportez-vous à [Ajouter un centre de messages texte](#).

Ctre msgerie utilisé.—Sélectionnez lequel centre de message est utilisé pour envoyer les messages texte.

Recevoir accusé (service réseau).—Pour demander au réseau d'envoyer les accusés de réception pour vos messages. Lorsque configuré à **Non**, seul l'état **Envoyé** est affiché dans le Journal. Reportez-vous à [Paramètres de journal](#).





Validité du message.—Si le destinataire d'un message ne peut pas être contacté durant la période de validité, le message est supprimé du centre de services de messages texte. Notez que le réseau doit prendre en charge cette fonction. **Temps maximum** est la durée maximale autorisée par le réseau.

Msg envoyé comme.—Ne modifiez cette option que si vous êtes certain que votre centre de services est en mesure de convertir les messages texte vers ces formats. Communiquez avec votre opérateur réseau.

Connexion préférée.—Vous pouvez envoyer des messages texte sur le réseau GSM ordinaire ou par GPRS, si cette option est offerte par le réseau. Reportez-vous à [GPRS](#).

Rép. par même ctre (service réseau)—Choisissez **Oui**, si vous désirez envoyer votre réponse à l'aide du même numéro de centre de services de messages texte.

Ajouter un centre de messages texte

- 1 Ouvrez **Ctre de msgerie** et sélectionnez **Options > Nouv. ctre msgerie**.
- 2 Appuyez sur , entrez un nom pour le centre de services, puis appuyez sur **OK**.
- 3 Appuyez sur  et  et entrez le numéro du centre de services de messages texte. Vous pouvez obtenir ce numéro auprès de votre fournisseur de services.
- 4 Appuyez sur **OK**.
- 5 Pour activer les nouveaux paramètres utilisés, revenez à l'écran des paramètres, faites défiler jusqu'à **Ctre msgerie utilisé**, appuyez sur , puis sélectionnez le nouveau centre de services.

Paramètres des messages multimédias

Sélectionnez **Messages > Options > Paramètres > Message multimédia**.

Point d'accès utilisé—Sélectionnez lequel point d'accès est utilisé comme connexion (doit être défini) pour le centre de messages multimédias.

Reportez-vous à [Paramètres requis pour les messages multimédias](#).

Exemple : Si votre **Point d'accès utilisé** utilise GPRS, vous voudrez peut-être utiliser l'appel de données GSM comme connexion secondaire. Ainsi, vous serez en mesure d'envoyer et de recevoir des messages multimédias, même si vous n'êtes pas sur un réseau qui supporte la transmission de données GPRS.

Consultez votre opérateur réseau ou votre fournisseur de services.

Reportez-vous à [Les connexions de données et les points d'accès](#).

Si vous recevez des paramètres de message multimédia dans un message intelligent et les enregistrez, les paramètres sont automatiquement utilisés pour le **Point d'accès utilisé**. Reportez-vous à [Recevoir des messages intelligents](#).

Connex. secondaire—Sélectionnez le point d'accès utilisé comme connexion secondaire pour le centre de messages multimédias.

Le **Point d'accès utilisé** et la **Connex. secondaire** doivent avoir les mêmes paramètres de **Page d'accueil** pointés vers le même centre de services multimédias. Seule la connexion de données est différente.

Réception multimédia—Sélectionnez **Réseau national** si vous désirez recevoir des messages multimédias seulement lorsque vous vous trouvez dans votre réseau national.



Important : Si les paramètres **Réseau national** ou **Toujours activée** ont été sélectionnés, votre console peut établir un appel de données ou une connexion GPRS sans que vous en ayez connaissance.

Lorsque vous êtes en dehors de votre réseau d'origine, la réception des messages multimédias est désactivée. Sélectionnez **Toujours activée** — si vous voulez toujours recevoir les messages multimédia. Sélectionnez **Désactiver** — si vous ne voulez jamais recevoir de messages multimédias ou de publicités.

Lors réception msg.—Sélectionnez l'une des options suivantes :

Récup. immédiate—Récupère immédiatement les messages multimédia. Les messages différés seront également récupérés.

Récup. différée—Sauvegarde le message dans l'intention de le récupérer plus tard. Configurez **Lors réception msg.** à **Récup. différée**.

Rejeter message—Rejete les messages multimédias. Le centre de messagerie multimédia supprimera les messages.

Messages anonymes—Sélectionnez **Non** si vous voulez rejeter les messages envoyés par des expéditeurs anonymes.

Publicités—Indiquez si vous voulez ou non recevoir les publicités envoyées sous forme de messages multimédias.

Recevoir accusé—Configurez à **Oui** si vous voulez que l'état du message envoyé soit affiché dans le journal.

Il est possible que vous ne puissiez pas recevoir d'accusé de réception pour un message multimédia qui a été envoyé à une adresse courriel.

Refuser envoi accusé—Choisissez **Oui** si vous ne voulez pas que votre console envoie d'accusés de réception lors de la réception de messages multimédias.

Validité du message—Si le destinataire d'un message ne peut pas être contacté durant la période de validité, le message est supprimé du centre de services de messages multimédias. Notez que le réseau doit prendre en charge cette fonction. **Temps Maximum** est la durée maximale autorisée par le réseau.

- **Taille photo**—Détermine la taille de l'image dans un message multimédia. Les options sont **Petite** (jusqu'à 160x120 Pixels) et **Grande** (jusqu'à 640x480 Pixels).
- **H.-parleur par défaut**—Choisissez **Haut-parleur** ou **Combiné**, selon que vous désirez entendre les sons d'un message multimédia par le haut-parleur ou le combiné. Reportez-vous à [Haut-parleur](#).

Paramètres requis pour le courriel

Options lors de l'édition des paramètres courriels : **Modifier**, **Nouveau Boîte aux lettres**, **Supprimer**, **Aide** et **Sortir**.

Sélectionnez **Messages > Options > Paramètres > courriel**, puis sélectionnez parmi les paramètres suivants.

Boîte utilisée sélectionnez laquelle boîte aux lettres vous désirez utiliser pour envoyer des courriels.

Boîtes aux lettres pour ouvrir la liste des boîtes aux lettres configurées. Si aucune boîte aux lettres n'est configurée, un message vous demande de le faire. Sélectionnez une boîte aux lettres pour modifier les paramètres :

Nom boîte aux lettres—Entrez un nom descriptif pour la boîte aux lettres.

Point d'accès utilisé—Pour choisir un point d'accès Internet pour la boîte aux lettres (doit être défini). Reportez-vous à [Paramètres de connexion](#).

Mon adresse courriel—Écrivez l'adresse de courriel (doit être défini) que vous a communiquée votre fournisseur de services. Les réponses à vos messages sont envoyées à cette adresse.

Serveur courriel sort.—Tapez l'adresse IP ou le nom d'hôte de l'ordinateur (doit être défini) qui envoie vos courriel.

Envoyer message—Indiquez le mode d'envoi du courriel depuis votre console de jeu.

Maintenant—Une connexion à la boîte aux lettres est établie dès que vous sélectionnez **Envoyer. Lors proch. conn.** envoie le courriel lors de la prochaine connexion à votre boîte aux lettres distante.

Garder une copie—Sélectionnez **Oui** pour envoyer une copie du courriel à votre boîte aux lettres distante et à l'adresse définie dans **Mon adresse courriel**.

Insérer signature—Sélectionnez **Oui** si vous voulez joindre une signature à votre courriel et commencer à écrire ou modifier le texte de votre signature.

Nom utilisateur—Tapez votre nom utilisateur communiqué par votre fournisseur de services.

Mot de passe—Tapez votre mot de passe. Si vous n'entrez rien dans ce champ, on vous demandera d'entrer votre mot de passe quand vous voudrez vous connecter à votre boîte aux lettres distante.

Serveur courriel entr.—Tapez l'adresse IP ou le nom d'hôte de l'ordinateur (doit être défini) qui reçoit vos courriels.

Type bte aux lettres—Protocole de courriel recommandé par votre fournisseur de boîte aux lettres. Les options sont **POP3** et **IMAP4**.

Ce paramètre ne peut être sélectionné qu'une seule fois et ne peut plus être modifié si vous avez sauvegardé ou quitté les paramètres de boîte aux lettres.

Si vous utilisez le protocole POP3, les courriels ne sont pas mis à jour automatiquement en mode connexion. Pour afficher les courriels les plus récents, vous devez vous déconnecter et établir une nouvelle connexion à votre boîte aux lettres.

Sécurité—Utilisé avec les protocoles POP3, IMAP4 et SMTP pour sécuriser la connexion à la boîte aux lettres distante.

Connex. sécur. APOP—Utilisé avec le protocole POP3 pour crypter la transmission des mots de passe au serveur de courriel distant (n'apparaît pas si le type de lettres est IMAP4).

Récup. pièces jointes—Pour récupérer le courriel avec ou sans pièces jointes (n'apparaît pas si le protocole de courriel sélectionné est POP3).

Récupérer en-têtes—Pour limiter le nombre d'en-tête de courriel que vous désirez récupérer sur votre console de jeu. Les options sont **Tous** et

Définis par l'utilis. (disponible uniquement avec le protocole IMAP4).

Paramètres des messages de services

Sélectionnez **Messages > Options > Paramètres > Message service**. Indiquez si vous voulez recevoir des messages de services. **Authentification pour** recevoir des messages de services uniquement en provenance de sources autorisées.

Paramètres pour affichage cellule (service réseau)

Communiquez avec votre fournisseur de services pour connaître les sujets offerts et les numéros correspondants, puis sélectionnez **Messages > Options > Paramètres > Affichage cellule** pour modifier les paramètres.

Langue—Toutes vous permet de recevoir des messages diffusés sur une cellule dans toutes les langues possibles. **Sélectionnée** vous permet de choisir les langues dans lesquelles vous voulez recevoir les messages diffusés sur une cellule. Si vous ne pouvez pas trouver la langue désirée, sélectionnez **Autre**.

Détection sujet—Si vous recevez un message sans lien avec l'un des sujets existants, **Détection sujet > Activer** vous permet d'enregistrer automatiquement le numéro du sujet. Le numéro de sujet est enregistré dans la liste des sujets et affiché sans nom. Choisissez **Désactiver** si vous ne voulez pas que les nouveaux numéros de sujet soient enregistrés automatiquement.

Paramètres pour Autre dossier


Sélectionnez **Messages**, puis sélectionnez **Options > Paramètres > Autre**.

Enreg. msgs envoyés—Indiquez si vous voulez conserver une copie de chaque message texte, multimédia ou courriel envoyés dans le dossier des éléments envoyés.

Nbre de msgs enreg.—Indiquez le nombre de messages envoyés à conserver simultanément dans le dossier des **Articles envoyés**. La limite par défaut est de 20 messages. Une fois la limite atteinte, le plus ancien message est supprimé.

10. Web



Différents fournisseurs de services offrent des pages conçues spécialement pour les appareils mobiles. Pour accéder à ces pages, appuyez sur  et sélectionnez [Web](#). Ces pages sont écrites en WML (Wireless Markup Language) ou XHTML (Extensible Hypertext Markup Language). Les pages Web utilisant le langage HTML (Hyper Text Mark-Up Language) ne peuvent pas être affichées sur votre téléphone.

Il se peut que l'icône de Web ne soit pas affichée sur tous les téléphones. Certains fournisseurs de services pourraient remplacer l'icône du menu principal par un raccourci vers une page XHTML spécifique. Veuillez vous renseigner auprès de votre fournisseur de services.

Renseignez-vous sur la disponibilité de ces services et leur tarification auprès de votre fournisseur de services ou opérateur réseau. Vous pouvez également obtenir des instructions concernant l'utilisation de ces services auprès des fournisseurs de services.

Marche à suivre de base pour accéder au Web

- Enregistrez les paramètres nécessaires pour accéder au service que vous voulez utiliser. Reportez-vous à [Recevoir des paramètres sous forme de message intelligent](#) et [Entrer les paramètres manuellement](#).

- Se connecter au Web. Reportez-vous à [Établir une connexion](#).
- Commencer à parcourir les pages. Reportez-vous à [Naviguer](#).
- Mettre fin à la connexion sur le Web Reportez-vous à [Mettre fin à une connexion](#).

Recevoir des paramètres sous forme de message intelligent

Les paramètres peuvent être obtenus, par exemple, sur le site Web d'un opérateur réseau ou d'un fournisseur de services.

Vous pouvez recevoir des paramètres de service Web sous forme de message texte appelé message intelligent, envoyé par l'opérateur réseau ou le fournisseur de la page Web. Reportez-vous à [Recevoir des messages intelligents](#). Pour de plus amples renseignements, veuillez communiquer avec votre fournisseur de services ou votre opérateur réseau.

Entrer les paramètres manuellement

Suivez les instructions données par votre fournisseur de services.

- 1 Sélectionnez **Outils > Paramètres > Connexion > Points d'accès** et configurez les paramètres pour un point d'accès. Reportez-vous à [Paramètres de connexion](#).
- 2 Sélectionnez **Web > Options > Ajouter signet**. Écrivez le nom du signet et l'adresse de la page de navigation définie pour le point d'accès.

Écran de signets

Glossaire : Un signet est composé d'une adresse Internet (obligatoire), d'un titre, d'un point d'accès et, si la page Web l'exige, d'un nom utilisateur et d'un mot de passe.



Remarque : Il se peut que des signets pointant vers des sites non affiliés à Nokia aient été pré-enregistrés dans votre téléphone. Nokia décline toute responsabilité concernant ces sites. Si vous décidez d'y accéder, prenez les précautions quant à la sécurité ou au contenu que vous prendriez relativement à tout autre site.



La page de démarrage est définie comme point d'accès. Si vous utilisez un autre point d'accès pour la navigation, la page de démarrage est changée en conséquence.




Dernière page visitée. Lorsque le téléphone est déconnecté du Web, l'adresse de la dernière page visitée est gardée en mémoire jusqu'à ce qu'une nouvelle page soit visitée durant la prochaine connexion.




Tout signet affichant le titre ou l'adresse Internet du signet.

Options de l'écran des signets : [Ouvrir](#), [Télécharger](#), [Retour à la page](#), [Envoyer](#), [Aller à adresse Web / Trouver signet](#), [Ajouter signet](#), [Modifier](#), [Supprimer](#), [Lire msgs service](#), [Déconnecter](#), [Dépl. vers dossier](#), [Nouveau dossier](#), [Marquer](#), [Ann. Marq.](#), [Renommer](#), [Vider cache](#), [Détails](#), [Ajouter à 'aller à'](#), [Paramètres](#), [Aide](#) et [Sortir](#).

Établir une connexion


Raccourci : Pour démarrer une connexion, appuyez sur  et maintenez-la enfoncée dans le mode veille.

Une fois que vous avez enregistré tous les paramètres de connexion nécessaires, vous pouvez accéder aux pages de navigation.

Sélectionnez une page ou un signet ou écrivez l'adresse, appuyez sur  pour commencer à télécharger la page.

Pour envoyer un signet, faites défiler jusqu'au signet désiré et sélectionnez [Options > Envoyer > Par message texte](#).


Sécurité connexion


L'indicateur de sécurité  qui s'affiche pendant une connexion indique que les données transmises entre le téléphone et la passerelle de navigation ou le serveur sont cryptées et sécurisées.

Options durant la navigation : [Ouvrir](#), [Options de service](#), [Signets](#), [Historique](#), [Aller à adresse Web](#), [Afficher photo](#), [Lire msgs service](#), [Enr. comme signet](#), [Envoyer signet](#), [Recharger](#), [Déconnecter](#), [Afficher les photos](#), [Vider cache](#), [Enregistrer page](#), [Trouver](#), [Détails](#), [Session](#), [Sécurité](#), [Paramètres](#), [Aide](#) et [Sortir](#).

L'icône de sécurité n'indique pas que la transmission de données entre la passerelle et le serveur de contenu (là où la ressource demandée est enregistrée) est sûre. Il appartient au fournisseur de services de sécuriser la transmission des données entre la passerelle et le serveur de contenu.

Naviguer

- Pour revenir à la page précédente pendant que vous naviguez, appuyez sur **Retour**. Si **Retour** n'est pas disponible, sélectionnez **Options > Historique** pour afficher une liste chronologique des pages visitées durant une session de navigation. La liste des pages consultées est effacée à la fin de chaque session de navigation.
- Pour récupérer le contenu le plus récent du serveur, sélectionnez **Options > Recharger**.
- Pour enregistrer un signet, sélectionnez **Options > Enr. comme signet**.
- Pour enregistrer une page pendant que vous naviguez, sélectionnez **Options > Enregistrer page**. Vous pouvez sauvegarder des pages sur la mémoire de la console de jeu ou sur une carte mémoire pour les naviguer lorsque vous êtes hors ligne. Pour accéder aux pages plus tard, appuyez sur  dans l'écran des signets.

Pour accéder à l'écran de signets durant une session de navigation, appuyez sur  et maintenez-la enfoncée. Pour retourner à l'écran de navigation, sélectionnez **Options > Retour à la page**.


- Pour ouvrir une sous-liste de commandes ou d'actions applicables à la page Web actuellement ouverte, sélectionnez **Options > Options de service**.
- Vous pouvez télécharger des articles comme des sonneries, des photos, des logos opérateur et des clips vidéo. Les articles téléchargés sont sauvegardés dans les applications correspondantes sur votre console de jeu, par exemple, une photo téléchargée est sauvegardée dans **Photos**.



Remarque : Les protections accordées aux droits d'auteur peuvent empêcher la copie, la modification, le téléchargement ou le transfert d'images, de sonneries ou de contenus.

- Pour télécharger et afficher de nouveaux messages de service durant la navigation, sélectionnez **Options > Lire msgs service** (affiché uniquement s'il y a de nouveaux messages). Reportez-vous aussi à ["Recevoir des messages intelligents"](#).

Mettre fin à une connexion


Sélectionnez Options > Déconnecter, ou appuyez sur  et maintenez-la enfoncée pour mettre fin à la session de navigation et retourner au mode veille.

Vider la mémoire cache

L'information ou les services auxquels vous avez accédé durant une session de navigation sont enregistrés dans la mémoire cache de la console. La mémoire cache est une mémoire dans laquelle les données sont stockées temporairement.

Si vous avez accédé ou essayé d'accéder à des renseignements confidentiels nécessitant un mot de passe (par exemple, votre compte bancaire), videz la mémoire cache après chaque utilisation. Pour vider la mémoire cache, sélectionnez **Options > Vider cache**.

Paramètres pour le Web

Pt d'accès par défaut—Si vous voulez modifier le point d'accès par défaut, appuyez sur  pour ouvrir la liste des points d'accès disponibles. Reportez-vous à [Paramètres de connexion](#).

Afficher les photos—Si vous choisissez **Non**, vous pourrez télécharger des photos plus tard pendant la navigation en sélectionnant **Options > Afficher les photos**.

Renvoi à la ligne—Choisissez **Désactiver** si vous ne voulez pas que le texte d'un paragraphe soit automatiquement renvoyé à la ligne; autrement, choisissez **Activer**.

Taille police—Choisit la taille du texte.

Cookies—Activer ou désactiver la réception et l'envoi de cookies.

Codage par défaut—Pour vous assurez que votre navigateur affiche les caractères de texte correctement, sélectionnez le type de langue approprié.

Confirm. envoi DTMF—Choisissez si vous voulez confirmer avant que la console n'envoie des tonalités DTMF lors d'un appel vocal. Reportez-vous à [Options en cours d'appel](#).

11. Suppléments









Photos—Afficher des photos



Options dans Photos : **Ouvrir**, **Transmetteur phot.**, **Nouveau dossier**, **Mettre à jour Onglets**, **Aide** et **Sortir**.

Des photos peuvent être sauvegardés dans le capture d'écran ou vous être envoyés dans un message multimédia ou image, comme pièce jointe de courriel ou par une connection Bluetooth. Une fois la photo reçue dans la boîte de réception, vous devez l'enregistrer dans la mémoire du téléphone ou sur une carte mémoire. Vous pouvez sauvegarder des images reçues dans des messages images dans le dossier Messages images.

- 1 Appuyez sur , puis sélectionnez **Suppléments > Photos**. Appuyez sur  ou  pour aller d'un onglet de mémoire à l'autre. Pour parcourir les photos, appuyez sur  et .
- 2 Appuyez sur  pour ouvrir une photo. Une fois la photo ouverte, le nom de la photo et le nombre de photos stockées dans le dossier sont indiqués en haut de l'écran.

Raccourcis clavier

- Rotation : $\frac{1}{ad}$ — vers la gauche, $\frac{3}{def}$ — vers la droite.
- Défilement : $\frac{2}{abc}$ —haut, $\frac{8}{tuv}$ —bas, $\frac{4}{ghi}$ —gauche, $\frac{6}{mno}$ —droite.
- Zoom : $\frac{5}{jkl}$ — avant, $\frac{0}{}$ —arrière et maintenez $\frac{0}{}$ enfoncée pour retourner à l'affichage normal.



- Afficher : * — passer du plein écran à l'affichage normal.





Vous pouvez transmettre des photos à des dispositifs compatibles par divers services de messagerie.

Capture d'écran



Vous pouvez capturer des photos sur l'écran de votre console de jeu. Le capturer d'écran fonctionne en arrière-plan et capture le contenu de l'écran lorsque vous appuyez sur la combinaison de touches désignée.

- 1 Appuyez sur , puis sélectionnez **Suppléments > Capture d'écran**.
- 2 Sélectionnez **Options > Arrière-plan**. L'application disparaît de l'écran. Le capteur d'écran reste actif. Il n'a aucun effet sur les applications exécutées et vous permet de capturer le contenu de l'écran en tout temps (par exemple, pendant que vous jouez à un jeu).
- 3 Appuyez sur  + pour capturer un **Capture d'écran**.

Vous pouvez capturer un écran pendant que vous jouez à un jeu, ou démarrer **Capture d'écran** avant de démarrer le jeu. Si vous avez déjà commencé à jouer à un jeu, appuyez sur  pour retourner au mode veille. Ouvrez l'application **Capture d'écran** et retournez au jeu en appuyant sur  et en la maintenant enfoncée. Sélectionnez le jeu ouvert et appuyez sur  + .



Remarque : Lorsque la mémoire commence à manquer, il se peut que la console ferme des applications. La console enregistre les données non sauvegardées avant de fermer une application, à moins que la puissance ne manque brusquement.

Changer les paramètres du capteur d'écran


Sélectionnez **Options > Paramètres** pour changer :




- **Raccourci copie**—Sélectionnez une combinaison de touches pour capturer des écrans.
- **Nom de dossier, Nom de la photo, Enregistrer sous,**
- **Demander le nom de la photo**—Sélectionnez **Oui** si vous désirez sauvegarder la photo sous le nom entré dans l'option **Nom de la photo**. Sélectionnez **Non** pour entrer un nom différent pour chaque photo (le nom entré dans l'option **Nom de la photo** apparaît par défaut).

Lecteur vidéo



Options dans l'écran principal : **Ouvrir, Supprimer, Modifier nom du clip, Déplacer vers carte, Envoyer, Ajouter à 'Aller à', Paramètres** et **Sortir**.

Appuyez sur , puis sélectionnez **Suppléments > Lecteur vidéo** pour jouer des clips vidéos enregistrés sur votre téléphone ou sur une carte mémoire. Les types de fichier supportés sont 3GP et NIM.

- **Pour jouer un clip vidéo**, faites défiler jusqu'à lui, puis appuyez sur  ou sélectionnez **Options > Ouvrir**.
- **Pour régler le volume**, appuyez sur  ou .
- **Pour envoyer un clip vidéo**, faites défiler jusqu'au clip vidéo que vous désirez envoyer, puis sélectionnez **Options > Envoyer > Par multimédia** ou **Par Bluetooth**. Sélectionner un destinataire. Le vidéo clip est déplacé dans À envoyer pour l'envoi. Parce que la taille maximum d'un message multimédia est 95 KB, la longueur d'un clip vidéo enregistré est limitée à 95 KB (normalement une durée d'environ 15 secondes).

Recevoir un clip vidéo dans un message

- Lorsque vous recevez un clip vidéo en format supporté dans un message multimédia, allez à [Messages](#) et ouvrez le message multimédia. Pour afficher le message sous forme de texte et jouer la vidéo ou la sauvegarder, sélectionnez [Options > Objets](#).
- Lorsque vous recevez un clip vidéo sous un format supporté comme pièce jointe de courriel, ouvrez le message et sélectionnez [Options > Pièces jointes](#) si vous désirez jouer la vidéo ou la sauvegarder.

Les services liés au MMS varient selon le réseau et dépendent de la compatibilité des appareils utilisés et des formats de contenu supportés. Il existe plusieurs applications pour l'enregistreur vidéo des téléphones mobiles et, par conséquent, l'apparence des messages multimédias contenant des clips vidéos peut varier même lorsqu'ils sont envoyés d'un téléphone compatible à un autre. Des limitations de réseau peuvent s'appliquer lors de l'envoi et de la réception de clips vidéos, communiquez avec votre fournisseur de service pour de plus amples renseignements et vous renseigner sur la disponibilité.

Calculatrice



Pour ajouter, soustraire, multiplier et diviser, appuyez sur, puis sélectionnez [Suppléments > Calculatrice](#).

Les options de la Calculatrice : [Dernier résultat](#), [Mémoire](#), [Vider écran](#), [Aide](#) et [Sortir](#).



Remarque : La précision de la calculatrice étant limitée, des erreurs d'arrondi risquent de se produire (en particulier dans les longues divisions).

Sélectionnez **MS** pour enregistrer un nombre en mémoire, indiquée par M. Pour récupérer un numéro, sélectionnez **MR**. Pour effacer un numéro de la mémoire, sélectionnez **Options > Vider écran**.


Horloge



Options de l'horloge : **Régler alarme**, **Modifier alarme**, **Désactiver alarme**, **Paramètres**, **Aide** et **Sortir**.

Appuyez sur **SS**, puis sélectionnez **Supplémentaires > Horloge**. Pour modifier l'heure et la date, sélectionnez **Options > Paramètres** dans Horloge. Pour modifier l'horloge affichée en mode veille, faites défiler jusqu'aux paramètres **Date et heure** et sélectionnez **Type d'horloge > Analogique** ou **Numérique**.

Régler une alarme

- 1 Pour définir une nouvelle alarme, sélectionnez **Options > Régler alarme**.
- 2 Entrer l'heure de l'alarme, puis appuyer sur **OK**. L'indicateur  est affiché lorsque l'alarme est activée.

Le réveil fonctionne même lorsque la console est éteinte.

Pour annuler une alarme, allez à horloge et sélectionnez **Options > Désactiver alarme**.

Arrêter l'alarme


Appuyez sur **Arrêter** pour arrêter l'alarme.




Lorsque l'alarme sonne, appuyez sur une touche et sélectionnez **Répéter** pour arrêter l'alarme pendant cinq minutes, après quoi elle sonne de nouveau. Vous pouvez recommencer jusqu'à cinq fois.

Si la console est éteinte à l'heure de réveil programmée, elle s'allume automatiquement et sonne. Si vous appuyez sur **Arrêter**, un message vous demande si vous voulez activer la console pour les appels. Appuyez sur **Non** pour éteindre la console ou **Oui** si vous voulez appeler ou recevoir des appels. N'appuyez pas sur **Oui** lorsque l'utilisation des appareils sans fil est interdite ou risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger.

Notes




Appuyez sur , puis sélectionnez **Suppléments > Notes**. Vous pouvez associer des notes à des Aller à et les envoyer à d'autres appareils compatibles. Les fichiers de texte simple (format TXT) que vous recevez peuvent être enregistrés dans Notes.

Appuyez sur ( - ) pour commencer à écrire. Appuyez sur  pour effacer des lettres. Appuyez sur Terminé pour enregistrer. Reportez-vous à [Écrire un texte](#).

Applications

Vous pouvez installer deux types d'applications et de logiciels sur votre console de jeu :

- Les **Applications Java^{MC}** sont installées dans **Applications**. Votre console de jeu prend en charge les applications Java J2Micro Edition^{MC} avec les extensions JAD ou JAR. Ne téléchargez pas d'applications PersonalJava^{MC} sur votre console car elles ne peuvent pas être installées. Reportez-vous à [Applications \(JavaMC\)](#).

Exemple : Si vous avez reçu le fichier d'installation sous forme de pièce jointe à un courriel, allez à votre boîte aux lettres, ouvrez le courriel, ouvrez l'écran Pièces jointes, faites défiler jusqu'au fichier d'installation et appuyez sur  pour lancer l'installation.

Vous pouvez installer deux types d'applications et de logiciels sur votre console de jeu :

- Les **Applications symbian** sont conçus spécialement pour la console de jeu N-Gage QD de Nokia ou conviennent au système d'exploitation Symbian. Ces applications sont installées dans le **Gestion**. et leur fichiers d'installation ont l'extension **.SIS**. Reportez-vous à [Installer et enlever le logiciel Symbian](#).

Les fichiers d'installation peuvent être transférés sur votre console à partir d'un ordinateur compatible, téléchargés lors d'une session de navigation, ou vous être envoyés dans un message multimédia, comme pièce jointe à un courriel ou au moyen d'une connexion Bluetooth.



Important : Installez uniquement des logiciels provenant de sources fiables afin de vous protéger contre les virus et programmes dommageables.

Lors de l'installation, la console vérifie l'intégrité du progiciel à installer. Des renseignements s'affichent concernant les vérifications en cours et vous avez la possibilité de poursuivre ou d'annuler l'installation.



Si vous installez une application sans signature ou certificat numérisé, la console affiche un avertissement. Poursuivez l'installation seulement si vous êtes sûr de l'origine et du contenu de l'application.

Applications (Java^{MC})



Installer une application Java

Options dans l'écran **Installer** : **Installer**, **Supprimer**, **Afficher détails**, **Paramètres**, **Aide** et **Sortir**.


- 1 Appuyez sur , puis sélectionnez **Suppléments > Applications**. Appuyez sur  pour ouvrir l'écran **Installer** où se trouve la liste de fichiers d'installation Java.
- 2 Faites défiler jusqu'à un fichier d'installation, sélectionnez **Options > Installer**.
- 3 Lorsque la console de jeu vous demande d'installer ou mettre à jour l'application, appuyez sur **Oui** pour continuer avec l'installation.

Le fichier .JAR est indispensable à l'installation. S'il est absent, il est possible que la console vous demande de le télécharger. Si aucun point d'accès n'est défini pour les applications, vous serez invité à en sélectionner un. Lors du téléchargement du fichier JAR, il se peut que vous deviez entrer un nom d'utilisateur et un mot de passe pour accéder au serveur. Vous pouvez les obtenir auprès du fournisseur ou du fabricant de l'application.

Durant la navigation, vous pouvez télécharger un fichier d'installation et l'installer sans fermer la connexion.
- 4 La console vous indique que l'installation est terminée.

Écran principal des applications

Options de l'écran principal des applications : [Ouvrir](#), [Supprimer](#), [Mettre à jour](#), [Aller à adresse WEB](#), [Afficher détails](#), [Paramètres](#), [Aide](#) et [Sortir](#).

- Pour démarrer une application, faites défiler jusqu'à elle et appuyez sur .
- Pour désinstaller une application, faites défiler jusqu'à elle, puis sélectionnez [Options > Supprimer](#).
- Pour établir une connexion réseau et vérifier si une nouvelle version de l'application existe, faites défiler jusqu'à l'application et sélectionnez [Options > Mettre à jour](#).
- Pour établir une connexion réseau et afficher d'autres renseignements concernant l'application, faites défiler jusqu'à l'application et sélectionnez [Options > Aller à adresse WEB](#), le cas échéant.
- Pour afficher les renseignements comme le type, le numéro de version et le fournisseur ou fabricant de l'application, faites défiler jusqu'à l'application, puis sélectionnez [Options > Afficher détails](#).

Paramètres des applications

Pour définir un point d'accès par défaut pour le téléchargement d'applications et de composants d'application, sélectionnez [Installer](#) affichez et sélectionnez [Options > Paramètres > Pt d'accès par défaut](#).

Certaines applications Java peuvent nécessiter une connexion de données avec un point d'accès défini pour le téléchargement de données ou de composants supplémentaires. Dans l'écran principal Applications, faites défiler jusqu'à une application, puis sélectionnez **Options > Paramètres > Paramètres**, puis sélectionnez :


Pour de plus amples renseignements sur la création de points d'accès, reportez-vous à [Points d'accès](#).








- **Point d'accès** pour sélectionner un point d'accès à utiliser avec l'application.
- **Connexion au réseau**—Les options sont :
 - **Autorisé**—Les connexions pour l'application sont autorisées sans notification.
 - **Demand. d'abord**—L'appareil vous demandera si vous voulez établir une connexion.
 - **Non autorisé**—Les connexions pour l'application ne sont pas autorisées.



Enregistreur



Options de l'enregistreur : **Ouvrir**, **Enreg. clip audio**, **Supprimer**, **Dépl. vers mém. tél./ Déplacer vers carte**, **Marquer/Ann. marque**, **Renommer clip**, **Envoyer Ajouter à 'Aller à'**, **Paramètres**, **Aide** et **Sortir**.

- 1 Appuyez sur , puis sélectionnez **Suppléments > Enregistreur**. Vous pouvez enregistrer des conversations téléphoniques et des notes vocales et écoutez vos enregistrements. Lorsque vous enregistrez une conversation téléphonique, vous-même et votre correspondant entendez un bip toutes les cinq secondes.





- 2 Sélectionnez **Options > Enreg. clip audio** ou **Ouvrir**. Faites défiler jusqu'à la fonction désirée et appuyez sur  pour la sélectionner. Utilisez :
-  — pour enregistrer,  — pour pauser,  — pour arrêter,  — pour avancer rapidement,  — pour reculer ou  — pour jouer un fichier audio ouvert.

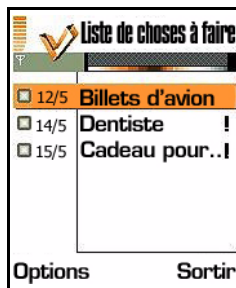
- 3 Pour régler le volume, appuyez sur  ou .

L'enregistreur ne peut pas être utilisé durant un appel de données ou lorsqu'une connexion GPRS est active.

Liste de tâches



- Appuyez sur  et sélectionnez **Suppléments > Tâches**.
- Appuyez sur une touche pour commencer à rédiger la tâche dans le champ **Sujet**.
 - Pour définir l'échéance de la tâche, faites défiler jusqu'au champ **Date d'échéance** et tapez la date.
 - Pour définir l'ordre de priorité de la tâche, faites défiler jusqu'au champ **Priorité** et appuyez sur . Les icônes de priorité sont :  pour **Haute**,  pour **Faible** et aucun icône pour **Normale**.
- Pour enregistrer la note tâche, appuyez sur **Effectué**.




Pour marquer une tâche comme terminée, faites défiler jusqu'à la tâche et sélectionnez **Options > Tâche effectuée** (☑). Pour restaurer une tâche, sélectionnez **Options > Tâche non effectuée** (☐).

Convertisseur—Convertir des mesures







Options dans le convertisseur : **Sélectionner unité** / **Changer devise**, **Type de conversion**, **Taux de change**, **Aide** et **Sortir**.

- 1 Pour convertir des mesures comme la **Longueur** d'une unité (**Yards**) à une autre (**Mètres**), appuyez sur  et sélectionnez **Suppléments > Convertisseur**.



Remarque : La précision du convertisseur étant limitée, des erreurs d'arrondi risque de se produire.

- 2 Faites défiler jusqu'au champ **Type** et appuyez sur  pour ouvrir la liste des mesures. Faites défiler jusqu'à la mesure que vous voulez utiliser et appuyez sur **OK**.
- 3 Faites défiler jusqu'au premier champ dans **Unité**, puis appuyez sur . Sélectionnez l'unité **à partir** de laquelle vous voulez effectuer une conversion et appuyez sur **OK**. Faites défiler jusqu'au prochain champ dans **Unité** et sélectionnez l'unité à laquelle vous voulez effectuer la conversion.
- 4 Faites défiler jusqu'au premier champ **Quantité** et tapez la valeur que vous voulez convertir. La valeur convertie est affichée automatiquement dans l'autre champ **Quantité**.
- 5 Appuyez sur  pour ajouter une décimale et appuyez sur  pour les symboles **+**, **-** (pour la température) et **E** (exposant).

Définir une devise de référence et un taux de change

Pour modifier l'ordre de conversion, écrivez la valeur dans le deuxième champ Quantité. Le résultat est alors affiché dans le premier champ Quantité.

Pour pouvoir convertir des devises, vous devez préalablement choisir une devise de référence et enregistrer des taux de change. Le taux de la devise de référence est toujours 1. La devise de référence détermine les taux de conversion des autres devises.

- 1 Sélectionnez **Devise** comme type de mesure et sélectionnez **Options > Taux de change**. La liste des devises s'ouvre et la devise de référence apparaît au début de la liste.
- 2 Pour modifier la devise de référence, faites défiler jusqu'à la devise et sélectionnez **Options > En devise de base**.

Pour renommer une devise, sélectionnez l'écran des taux de change, faites défiler jusqu'à la devise et sélectionnez **Options > Renommer devise**.




Remarque : Lorsque vous changez la devise de base, tous les taux de change définis précédemment sont remis à **0** et vous devez entrer de nouveaux taux.

- 3 Ajouter des taux de change. Faites défiler jusqu'à la devise et tapez le nouveau taux de change, c'est-à-dire le nombre d'unités de la devise correspondante à une unité de la devise de référence que vous avez sélectionnée.
- 4 Après avoir inséré tous les taux de change nécessaires, vous pouvez procéder à des conversions de devises.



Compositeur









Options de l'écran principal du compositeur : **Ouvrir**, **Nouvelle sonnerie**, **Supprimer**, **Marquer Ann. marque**, **Renommer**, **Dupliquer**, **Aider** et **Sortir**.






- 1 Pour créer vos propres sonneries, appuyez sur , puis sélectionnez **Suppléments > Compositeur**. Notez que vous ne pouvez pas modifier une sonnerie par défaut.
- 2 Sélectionnez **Options > Nouvelle sonnerie** pour ouvrir l'éditeur et commencer à composer. Utilisez les touches pour ajouter des notes et pauses (consultez le tableau ci-dessous), ou sélectionnez **Options > Insérer symbole**. La durée par défaut d'une note est de 1/4.
- 3 Pour écouter la sonnerie, sélectionnez **Options > Écouter**. Pour régler le volume, sélectionnez **Options > Volume** avant de commencer à écouter la sonnerie.

Options de composition : **Écouter**, **Insérer symbole**, **Style**, **Tempo**, **Volume**, **Aide** et **Sortir**.

- Pour régler le tempo, sélectionnez **Options > Tempo**. Pour augmenter ou réduire progressivement le tempo, appuyez sur  ou sur , respectivement. Le tempo se mesure en temps par minute.
- Pour appliquer différents styles d'interprétation, sélectionnez **Options > Style > Legato**—les notes sont jouées d'une manière liée et régulière ou **Staccato**—les notes sont jouées d'une manière détachée pour produire des sons courts marqués.

- Pour sélectionner plusieurs notes ou pauses à la fois, maintenez la touche  enfoncée et, en même temps, maintenez la touche  ou  enfoncée.
- Pour déplacer une ou des notes vers le haut ou vers le bas dans la portée, faites défiler jusqu'à la note et appuyez sur  ou .
- Pour produire la note Do dièse, maintenez la touche  enfoncée avec $\frac{1}{ad}$.

4 Appuyez sur **Retour** pour enregistrer la sonnerie.

Touche	Note	Touche et fonction
$\frac{1}{ad}$	do	 Réduit progressivement la durée des notes ou des silences sélectionnés.
$\frac{2}{abc}$	ré	 Allonge progressivement la durée des notes ou des silences sélectionnés.
$\frac{3}{def}$	mi	 Insère un silence.
$\frac{4}{ghi}$	fa	Appuyez sur $\frac{*}{+}$ pour ouvrir la liste des notes et des silences.
$\frac{5}{jhl}$	sol	$\frac{\#}{\flat}$ Change d'octave, toutes les notes ou silences sélectionnés passent à l'octave supérieur.
$\frac{6}{mno}$	la	 Supprime les notes sélectionnées.
$\frac{7}{pqrs}$	si	Appuyez longuement sur  – $\frac{7}{pqrs}$ allonge une note (pointée) ou un silence ou raccourcit une note allongée.

Aller à



Raccourcis par défaut :




ouvre [Agenda](#)



ouvre [Boîte réception](#)



ouvre [Notes](#)

Pour sélectionner des raccourcis, des liens vers vos photos préférées, notes, signets, etc, appuyez sur , puis sélectionnez [Suppléments > Aller à](#).

Options dans [Aller à](#) : [Ouvrir](#), [Modifier nom](#), [Déplacer](#), [Affichage par icône](#), [Aide](#) et [Sortir](#).

Ajouter des raccourcis

Vous pouvez ajouter des raccourcis uniquement à partir d'applications comme [Photos](#). Les applications n'offrent pas toutes cette possibilité.


- 1 Ouvrir une application.
- 2 Sélectionner l'article que vous voulez ajouter comme raccourci.
- 3 Sélectionnez [Options > Ajouter à Aller à](#).

Un raccourci qui figure dans [Aller à](#) est automatiquement mis à jour lorsque vous déplacez l'élément correspondant, par exemple, d'un dossier à un autre.

Aide



Votre console de jeu possède une fonction d'aide accessible depuis toute application en sélectionnant **Options > Aide**.


Exemple : Pour afficher les instructions sur la façon de créer une fiche de contact, appuyez sur , puis sélectionnez **Suppléments > Aide > Contacts > Création fiches contact**. Vous pouvez accéder au même sujet d'Aide lorsque vous commencer à créer une fiche contact et sélectionnez **Options > Aide**.



12. Outils



Gestionnaire de jeu

Options dans l'écran principal **Gest. de jeux** : **Détails du fichier**, **Supprimer**, **Envoyer**, **Sauvegarder**, **Rest. depuis carte**, **Marquer/Ann. marque**, **Paramètres**, **Aide**, et **Sortir**.

Appuyez sur  et sélectionnez **Outils > Gest. de jeux** pour afficher et gérer des fichiers associés aux jeux. Vous pouvez supprimer des fichiers dont vous n'avez plus besoin pour libérer de la mémoire, envoyer des fichiers à d'autres appareils compatibles grâce à la connexion Bluetooth, sauvegarder et restaurer des fichiers dans une carte de mémoire et à partir de celle-ci.

- Pour afficher les détails du fichier de données de jeu comme le type de fichier ou la taille, faites défiler jusqu'au fichier désiré et sélectionnez **Options > Détails du fichier** ou appuyez sur  et  pour parcourir les détails.
- Pour supprimer un fichier, faites défiler jusqu'au fichier et sélectionnez **Options > Supprimer**.
- Pour envoyer un fichier à un appareil compatible grâce à la connexion Bluetooth, faites défiler jusqu'au fichier et sélectionnez **Options > Envoyer > Par Bluetooth**.

Les protections accordées aux droits d'auteur peuvent empêcher la copie, la modification, le téléchargement ou le transfert d'images, de sonneries ou de contenus.

Certains fichiers protégés contre le-copiage indiquent **Non portable** dans les détails du fichier et ne peuvent pas être utilisés par d'autres appareils. Les fichiers portables peuvent être utilisés par d'autres appareils compatibles.

- Pour changer l'apparence du **Gestionnaire de jeux** et choisir la façon de grouper et trier les fichiers, appuyez sur **Options > Paramètres**.

Grouper et trier les fichiers

Vous pouvez gérer les fichiers de jeu en les groupant et en les triant de plusieurs façons.

- 1 Afin de libérer de la mémoire, triez les fichiers par ordre de grandeur : Sélectionnez **Options > Paramètres > Trier par > Taille de fichier**.
- 2 Si vous désirez savoir lesquelles des fichiers sont les plus anciens, sélectionnez **Options > Paramètres > Trier par > Date et heure**.
- 3 Si vous désirez voir lesquelles des fichiers appartiennent à un jeu, sélectionnez **Options > Paramètres > Trier par > Jeux semblables**.



Conseil : Sélectionnez **Gestionnaire de jeux > Style > N-Gage** pour afficher les deux icônes situées au coin inférieur droit de la barre d'état qui vous montre de quelles façons les fichiers sont groupés et triés. Les mêmes icônes sont utilisés comme attributs dans la liste de fichiers. Appuyez sur **5** pour activer la fonction de groupage et de triage ou appuyez sur **7** pour les désactiver.

Vérifier la mémoire

Sélectionnez **Gestionnaire de jeux > Style > N-Gage** pour vérifier la mémoire disponible sur la console de jeu et la carte mémoire. Les icônes au dessus de la barre d'état, à la droite, affiche la mémoire de l'appareil et la mémoire dans la carte mémoire. La barre située au bas affiche combien de mémoire est libre et combien est utilisée.

Des renseignements sur la mémoire de l'appareil sont affichés lorsque vous êtes dans votre liste de fichiers associés au jeu. Des renseignements sur la mémoire de la carte sont affichés lorsque vous sélectionnez **Options > Rest. depuis carte**.

Sélectionnez **Style > Standard** pour afficher la mémoire encore disponible sur votre appareil. Les renseignements sur la mémoire libre de la carte sont affichés dans le titre lorsque vous sélectionnez **Options > Rest. depuis carte**.

Types de fichier de jeu

- Données du jeu—Les fichiers nécessaires pour jouer à un jeu, comme les sons d'un jeu.
- Extensions du jeu—Les fichiers du jeu optionnels, comme les niveaux supplémentaires.
- Données utilisateur—Les fichiers sauvegardés durant le jeu, tel que les hauts pointages et les étapes franchies.

Sauvegarder et restaurer les données du jeu


- Pour sauvegarder les données du jeu de la mémoire de la console de jeu à la carte mémoire, faites défiler jusqu'au fichier que vous désirez sauvegarder et sélectionnez **Options > Sauvegarder**.
- Pour restaurer les données du jeu de la carte mémoire à la mémoire de la console, sélectionnez **Options > Restaurer** depuis la carte. Faites défiler jusqu'au fichier que vous désirez restaurer et sélectionnez **Options > Restaurer**.



Gestionnaire



Installer et enlever le logiciel Symbian

Les options du **Gestionnaire** sont : **Afficher détails**, **Afficher certificat**, **Installer**, **Supprimer**, **Afficher journal**, **Envoyer journal**, **Mémoire téléphone**, **Aide** et **Sortir**.


Appuyez sur  et sélectionnez **Outils > Gestionnaire** pour afficher les listes suivantes :

- Applications et logiciel que vous pouvez installer (aucun icône indicateur)
- Applications et logiciel installés que vous pouvez supprimer, indiqués par 
- Applications et logiciel dont l'installation a été annulée ou interrompue, indiqués par . Vous ne pouvez pas utiliser ces applications. Vous devriez essayer de les supprimer ou de les ré-installer.

Renvois




Renvoi d'appel (service réseau)

- 1 Pour transférer les appels entrants à un autre numéro, appuyez sur  et sélectionnez **Outils > Transférer**. Pour plus d'information, veuillez communiquer avec votre fournisseur de services.
- 2 Sélectionnez l'une des options de renvoi d'appel. Par exemple, sélectionnez **Si occupé** si vous voulez que les appels que vous recevez soient transférés à un autre numéro lorsque votre téléphone est occupé ou lorsque vous ne voulez pas répondre.
- 3 Sélectionnez **Options > Activer** pour activer le paramètre de renvoi, **Annuler** pour désactiver le renvoi, **Vérifier état** pour vérifier si le renvoi est activé ou non, ou **Annuler ts les renv.** pour canceler tous les renvois actifs. Reportez-vous à [Indicateurs essentiels dans le mode veille](#).


Vous pouvez transférer vos appels à votre numéro de boîte vocale.


Il n'est pas possible d'activer l'option de restriction d'appels entrants et le renvoi d'appel en même temps. Reportez-vous à [Restrictions d'appels \(service réseau\)](#).

Profil

Pour régler et personnaliser les tonalités d'une variété d'événements, environnements ou groupes d'appel, appuyez sur  et sélectionnez **Outils > Profils**. Le mode sélectionné est affiché dans le haut de l'écran en mode veille. Lorsque le profil **Normal** est sélectionné, seule la date courante est affichée.

Changer les profils

Pour changer le profil (raccourci), appuyez sur  en mode veille. Faites défiler jusqu'au mode à activer, puis appuyez sur **OK**. Vous pouvez aussi utiliser cette méthode :

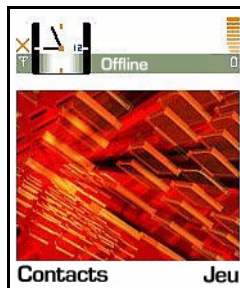
- 1 Appuyez sur  et sélectionnez **Outils > Profils**. Une liste de profils est affichée.
- 2 Dans la liste de profils, faites défiler jusqu'au profil désiré et sélectionnez **Options > Activer**.


Vous entendrez une sonnerie pour les appels entrants si la sonnerie est configurée dans les paramètres de profil.

Profil hors ligne vous permet d'utiliser la console de jeu sans vous connecter au réseau GMS sans fil.



Mise en garde : En mode **Profil hors ligne**, vous ne pouvez pas établir d'appels, y compris les appels d'urgence, ou utiliser d'autres fonctions qui nécessitent une couverture réseau.



Lorsque vous activez le **Profil hors ligne**, la console de jeu redémarre et le GSM est désactivé, comme l'indique  l'indicateur d'intensité du signal. Votre appareil ne peut plus recevoir ni émettre de signaux de téléphone sans fil GSM.





Remarque : L'utilisation d'appareils Bluetooth peut faire l'objet de restrictions dans certaines régions. Renseignez-vous auprès des autorités locales ou de votre fournisseur de services.

Pour laisser le **Profil hors ligne**, sélectionnez un autre profil et **Options > Activer > Oui**. La console de jeu redémarre et ré-active les transmissions sans fil GSM (à condition que l'intensité du signal soit suffisante).

Lorsque la connexion Bluetooth est désactivée lors d'une entrée dans le **Profil hors ligne** il vous faudra ré-activer la connexion Bluetooth manuellement. Reportez-vous à [Paramètres Bluetooth](#).

Personnaliser les profils

- 1 Pour modifier un profil, faites défiler jusqu'au profil dans la liste des profils, puis sélectionnez **Options > Personnaliser**. La liste des paramètres de profil est affichée.
- 2 Faites défiler jusqu'au paramètre à modifier et appuyez sur  pour accéder aux options suivantes :

Sonnerie—Pour configurer la sonnerie signalant l'arrivée d'appels vocaux, choisissez une sonnerie dans la liste. Les  icônes de sonneries enregistrées dans la carte de mémoire sont situés à côté du nom de la sonnerie.

Lorsque vous faites défiler la liste de sonnerie, vous pouvez arrêter sur une sonnerie pour l'écouter avant de faire votre choix. Appuyez sur n'importe quelle touche pour arrêter le son.

Vous pouvez changer les sonneries à deux endroits : **Profils** ou **Contacts**. Reportez-vous à [Associer une sonnerie à une fiche de contact ou un groupe](#).

Signalisation appels—Lorsque **De + en + fort** est sélectionnée, on entend la sonnerie de plus en plus fort jusqu'au niveau de volume sélectionné, en commençant par le niveau 1.

Volume sonnerie—Permet de régler le volume de la sonnerie et des signalisations message.

Signalisation msgs—Pour sélectionner la sonnerie signalant l'arrivée des messages.

Vibreur—Pour régler le vibreur de la console de jeu pour les appels et les messages entrants.

Bips touches—Permet de sélectionner le niveau de volume des sons entendus lorsque les touches sont enfoncées.

Bips d'indications—La console émet un bip d'avertissement lorsque la batterie est sur le point d'être déchargée, par exemple.




Alerte pour—Pour que la console ne sonne que lors de l'arrivée d'appels en provenance de numéros de téléphone appartenant au groupe de contacts sélectionné. Les appels téléphoniques en provenance de personnes ne faisant pas partie du groupe sélectionné sont signalés par une alerte silencieuse. Les options sont les suivantes : **Tous les appels** (liste des groupes de contacts, si vous en avez créé). Reportez-vous à [Créer des groupes de contacts](#).

Nom du mode—Pour renommer un profil. Les profils **Normal** et **Hors ligne** ne peuvent pas être renommés.

Paramètres



Changer les paramètres

- 1 Appuyez sur  et sélectionnez **Outils > Paramètres**.
- 2 Faites défiler jusqu'à un groupe de paramètres et appuyez sur  pour l'ouvrir.
- 3 Faites défiler jusqu'au paramètre que vous voulez modifier et appuyez sur .

Paramètres du téléphone

Général

Démarrage auto-jeu—Pour permettre à un jeu de démarrer automatiquement lorsqu'une carte de jeu compatible en lecture seulement est insérée dans la console de jeu, sélectionnez **Activer**.

Langue du téléphone—Modifier la langue du texte affiché sur votre console de jeu affectera aussi le format employé pour la date et l'heure ainsi que des séparateurs utilisés, par exemple, dans les calculs. **Automatique** sélectionne la langue selon les renseignements contenus sur votre carte SIM. Vous devez redémarrer la console de jeu après avoir changé la langue du texte affiché.

Les modifications apportées aux paramètres **Langue du téléphone** ou **Langue d'écriture** s'appliquent à toutes les applications de la console et continuent à s'appliquer jusqu'à ce que vous les modifiez à nouveau.

Langue d'écriture—Modifier la langue s'appliquent aux caractères et caractères spéciaux disponibles lors de l'écriture de texte et de l'emploi du dictionnaire.

Dictionnaire—Pour **Activer** ou **Désactiver** le dictionnaire pour tous les éditeurs de la console de jeu.

Le dictionnaire n'est pas offert dans toutes les langues.



Logo ou texte accueil—Le texte accueil ou logo est affichée brièvement chaque fois que vous allumez la console de jeu. Sélectionnez **Par défaut** pour utiliser la photo par défaut, **Texte** pour écrire une introduction (jusqu'à 50 lettres), ou **Photo** pour sélectionner une photo ou une image dans vos **Photos**.

Paramètres d'origine—Vous pouvez rétablir les valeurs initiales de certains paramètres. Vous devez d'abord entrer le code de verrouillage. Après avoir rétabli les paramètres initiaux, il se peut que votre console prenne plus de temps à s'allumer. Reportez-vous à [Code NIP/Code NIP2/Code verrou](#).

Tous les documents et fichiers que vous avez créés restent intacts.

Mode veille

Papier peint—Sélectionner **Oui** pour configurer la photo en arrière-plan du mode veille.

Touche sélec. gauche et **Touche écran droite**—Vous pouvez modifier les raccourcis qui apparaissent au-dessus des touches sélection gauche  et écran droite  en mode veille. N'oubliez pas que ne pouvez pas créer un raccourci vers une application que vous avez installée.

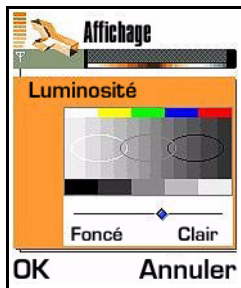
Luminosité d'affichage Pour changer les

PaLETTE de couleurs—Pour changer la palette de couleurs utilisée dans l'affichage.

Attente écran veille—L'écran veille est activé à la fin du délai - d'attente. L'écran veille change pour indiquer le nombre de nouveaux messages ou de messages en absence.

Écran veille—Sélectionnez l'information que vous voulez afficher dans la barre de l'écran veille.

Date et heure ou **Texte** que vous avez écrit.



Paramètres d'appel

Envoyer mon ID appelant (service réseau)—Pour faire en sorte que votre numéro soit affiché (**Oui**) ou caché (**Non**) à la person à qui vous parlez. La valeur peut être établie par l'opérateur de votre réseau ou fournisseur de services au moment de l'abonnement (**Défini par réseau**).




Appel en attente (Service réseau)—Sélectionnez **Activer** pour demander au réseau d'activer appel en attente, **Annuler** pour demander au réseau de désactiver appel en attente ou **Vérifier état** pour vérifier si la fonction est active ou non.

Pour modifier les paramètres de renvoi d'appel, appuyez sur **S**, puis sélectionnez **Outils > Renvoi d'appel**. Reportez-vous à [Renvoi d'appel \(service réseau\)](#).

Rappel automatique—Sélectionnez **Activer** et votre console de jeu effectuera jusqu'à dix tentatives de rappel après un appel infructueux. Appuyez sur **End** pour mettre fin au rappel automatique.


Résumé après appel—Activez cette fonction si vous voulez que la console de jeu affiche brièvement la durée du dernier appel. Pour afficher les coûts d'appel, la fonction **Limite coût d'appel** doit être activée pour votre carte SIM. Reportez-vous à [Coûts des appels \(service réseau\)](#).

Appel abrégé—Sélectionnez **Activer** et les numéros associés aux touches d'appel abrégé ($\text{abc} - \text{xyz}$) peuvent être composés en appuyant sur la touche et en la maintenant enfoncée.

Réponse touches—Sélectionnez **Activer** et vous pouvez répondre à un appel entrant en appuyant brièvement sur n'importe laquelle touche sauf sur ,  et .

Ligne utilisée (Service réseau)—Ce paramètre est affiché uniquement si la carte SIM permet d'utiliser deux numéros d'abonné, c'est-à-dire deux lignes téléphoniques. Sélectionnez laquelle ligne vous voulez utiliser pour faire des appels téléphoniques et envoyer des messages texte. Vous pouvez recevoir des appels sur les deux lignes, quelle que soit la ligne sélectionnée.

Vous pouvez bloquer la fonction de sélection de la ligne en sélectionnant **Changement de ligne > Désactiver** si cette option est offerte par votre carte SIM. Pour modifier ce paramètre, vous devez entrer le **code PIN 2**.

Pour basculer d'une ligne à l'autre, maintenez la touche  enfoncée lorsque la console est en mode veille.

Vous ne pourrez pas établir d'appels si vous sélectionnez la **Ligne 2** alors que vous n'êtes pas abonné à ce service réseau.

Paramètres de connexion

Lors d'un **Appel de données GSM** le débit de transmission des données peut atteindre 14,4 kbit/s.

Les connexions de données et les points d'accès

Votre console permet deux types de connexions de données : un appel de données GSM (**D**) et une connexion GPRS (**G**). Reportez-vous aussi à [Indicateurs essentiels dans le mode veille](#). Une connexion de données est nécessaire pour se connecter à un point d'accès. Il existe trois différents types de points d'accès que vous pouvez définir :

- Un point d'accès MMS pour envoyer et recevoir des messages multimédias
- Point d'accès pour le Web pour afficher les pages WML ou XHTML.
- Point d'accès Internet (IAP) pour envoyer et recevoir des courriel ou utiliser N-Gage Arena pour les services de jeu. Reportez-vous au [Logiciel pour le N-Gage QD Arena](#).

Renseignez-vous auprès de votre fournisseur de services pour connaître le type de point d'accès dont vous avez besoin pour le service auquel vous voulez accéder. Pour connaître la disponibilité des services d'appels de données et de connexion GPRS et des modalités d'abonnement, communiquez avec votre opérateur réseau ou fournisseur de services. La plupart des options sont disponibles à <http://support.n-gage.com> et peuvent être envoyés à votre console de jeu comme message texte.

Paramètres pour établir un appel de données

Pour programmer un ensemble de paramètres d'appel de données GSM élémentaires, sélectionnez **Outils > Paramètres > Connexion > Points d'accès > Options > Nouveau pt d'accès**. Entrez les renseignements suivants : **Porteuse de données : Appel de données, No. d'appel serveur : fourni par le fournisseur de services, nom utilisateur, type d'appel de données : Analogique** et **Débit données max. : Automatique**.

Paramètres pour établir une connexion GPRS

Il est nécessaire de s'abonner au service GPRS. Pour connaître la disponibilité des services GPRS et les modalités d'abonnement, communiquez avec votre opérateur réseau ou fournisseur de services.

Sélectionnez **Outils > Paramètres > Connexion > Points d'accès > Options > Nouveau pt d'accès**.

Entrez les renseignements suivants : **Porteuse de données: GPRS** et **Nom du point d'accès:** (entrez le nom que vous a communiqué votre fournisseur de services). Reportez-vous à [Créer un point d'accès](#).

Tarification du service GPRS et des applications

L'assistant de paramétrage compris dans le logiciel Nokia PC Suite pour Nokia N-Gage QD peut vous aider à définir les paramètres de point d'accès et de boîte aux lettres. Vous pouvez également copier des paramètres existants, par exemple, de votre ordinateur compatible à votre console. Reportez-vous au CD-ROM fourni dans le carton d'emballage.

Des frais sont exigés relativement aux connexions de données GPRS actives et aux applications utilisées en mode GPRS (pour l'utilisation des services, l'envoi et la réception de données et de messages texte, par exemple). Veuillez vous renseigner auprès de votre fournisseur de services ou de votre opérateur réseau. Reportez-vous à [Compteur GPRS](#).

Créer un point d'accès

Il est possible que des points d'accès aient été préconfigurés sur votre console. Vous pouvez également recevoir des paramètres de point d'accès de votre fournisseur sous forme de message intelligent. Vous pouvez aussi recevoir des paramètres de <http://arena.n-gage.com>. Reportez-vous à [Recevoir des messages intelligents](#).

Pour créer un nouveau point d'accès, sélectionnez **Outils > Paramètres > Connexion > Points d'accès**.

Si vous avez déjà des points d'accès, pour en créer un nouveau, sélectionnez **Options > Nouveau pt d'accès > Utiliser param. défaut** ou **Utiliser param. actuels**, faites les changements nécessaires et appuyez sur **Retour** pour sauvegarder les paramètres.

Options de la liste des **Points d'accès** : **Modifier**, **Nouveau pt d'accès**, **Supprimer**, **Aide** et **Sortir**.

Points d'accès

Commencez à définir les paramètres à partir du haut car la sélection de la connexion de données (**Porteuse de données**) ou l'entrée d'une **Adresse IP passerelle** détermine les champs disponibles plus bas.

Options de modification des paramètres du point d'accès : [Changer](#), [Param. avancés](#), [Aide](#) et [Sortir](#).

Suivez les instructions données par votre fournisseur de services.

Nom de connexion—Entrez un nom descriptif pour la connexion.

Porteuse de données—Les champs affichés ne sont pas les mêmes pour toutes les connexions de données. Remplissez tous les champs comportant la mention **Doit être défini** ou marqués d'un astérisque rouge. Il n'est pas nécessaire de remplir les autres champs, à moins d'indication contraire de la part de votre fournisseur de services.

Pour pouvoir utiliser une connexion de données, le fournisseur de services réseau doit supporter cette fonction et, s'il y a lieu, l'activer pour votre carte SIM.

Nom du point d'accès (pour données GPRS seulement)—Le nom du point d'accès permet d'établir une connexion avec le réseau GPRS. Vous obtiendrez le nom du point d'accès auprès de votre opérateur réseau ou de votre fournisseur de services.

No. d'appel serveur (pour les données GSM et les données à haut débit seulement)—Le numéro de téléphone du modem du point d'accès. Cette option est aussi affichée lorsqu'Appel de données est sélectionné comme porteuse de données.

Reportez-vous à [Paramètres des messages multimédias](#), [Paramètres requis pour le courriel](#) et [Marche à suivre de base pour accéder au Web](#).

Nom utilisateur—Le nom utilisateur peut être obligatoire pour établir une connexion de données; il est généralement communiqué par le fournisseur de services. Souvent, on doit respecter les majuscules et les minuscules lors de la saisie du nom utilisateur.

Mot de passe—Si vous devez entrer un mot de passe chaque fois que vous vous connectez à un serveur, ou si vous ne voulez pas que la console mémorise votre mot de passe, sélectionnez **Oui**.

Mot de passe—Il se peut que vous deviez entrer un mot de passe pour établir une connexion de données. Le mot de passe vous est normalement communiqué par votre fournisseur de services. Le mot de passe est souvent sensible à la casse.

Authentification—Normale / Sécurisée.

Page d'accueil—Selon la configuration utilisée, entrez l'adresse du service ou l'adresse du centre de messages multimédias.

Adresse IP passerelle—L'adresse IP utilisée par la passerelle du WAP requise.

Sécurité connexion—Indiquez si la connexion doit utiliser ou non le protocole de sécurité TLS pour la connexion. Utilisez le protocole TLS en tout temps quand vous avez besoin de vous connecter sur un site sécurisé, par exemple, votre banque ou un marchand en ligne.

Type appel données (pour des données GSM)—Définit si la console de jeu utilise une connexion analogique ou numérique. Ce paramètre dépend à la fois de votre opérateur réseau GSM et de votre fournisseur Internet (FSI) étant donné que certains réseaux GSM ne supportent pas les connexions RNIS. Veuillez vous renseigner auprès de votre fournisseur de services Internet (FSI).

Vous pouvez utiliser le service RNIS pour établir des appels de données entre votre console et votre point d'accès. Les connexions RNIS sont numériques de bout en bout, ce qui permet d'obtenir un temps d'établissement plus rapide et des transferts de données plus rapides qu'avec les connexions analogiques.

Débit de données maxi.—Les options pour les données GSM dépendent du **Mode session** et **Type appel données**.

Les conditions du réseau peuvent affecter la vitesse de fonctionnement de votre connexion.

Paramètres avancés

Le DNS—Domain name Service, est un service Internet qui traduit les noms de domaines comme **www.nokia.com** en adresses IP, comme **192 100 124 195**.

Adresse IP téléphone—L'adresse IP de votre console de jeu. **Serveur nom prim.** est l'adresse IP du serveur DNS principal. **Serveur nom second.** est l'adresse IP du serveur DNS secondaire.

Si vous devez entrer l'**Adresse IP téléphone**, le **Serveur nom prim.** ou le **Serveur nom second.**, communiquez avec votre fournisseur de services Internet pour obtenir ces adresses.

Les paramètres suivants apparaissent si vous avez sélectionné **Données GSM** comme **Porteuse de données** lorsque vous commencez à créer un point d'accès.

Utiliser rappel—Cette option permet à un serveur de vous rappeler une fois que vous avez effectué l'appel initial. Communiquez avec votre fournisseur de services pour vous abonner à ce service.

Type rappel—Demande à votre fournisseur de service de vous indiquer le bon paramètre à utiliser.

Numéro de rappel—Tapez le numéro de téléphone de données de votre console que le serveur de rappel doit utiliser. En règle générale, il s'agit du numéro d'appel de données de votre console.

Utilis. compress. PPP—Sélectionnez **Oui** pour accélérer les transferts de données, si cette option est prise en charge par le serveur PPP distant. Si vous avez de la difficulté à établir une connexion, choisissez **Non**. Veuillez communiquer avec votre fournisseur de service pour obtenir des conseils.

Pour insérer un script de connexion, sélectionnez **Utilis. script connex. > Oui**. Entrez le script de connexion dans le **Script de connexion**.

PPP (protocole point-à-point) est un logiciel utilisé pour connecter un ordinateur directement à Internet au moyen d'un modem et d'une ligne téléphonique.

Initialisation modem—Chaîne d'initialisation du modem qui commande votre console de jeu par un modem AT. S'il y a lieu, entrez les caractères indiqués par votre fournisseur de réseau GSM ou votre fournisseur de services Internet.

GPRS

Les paramètres GPRS s'appliquent à tous les points d'accès qui utilisent une connexion GPRS.

Connexion GPRS—Si vous sélectionnez **Si disponible** et que vous vous trouvez dans un réseau GPRS, la console s'inscrit auprès du réseau GPRS et les messages textes sont envoyés par le service GPRS. En outre, il est plus rapide d'établir une connexion GPRS, par exemple, pour envoyer et recevoir des courriels si vous sélectionnez **Si nécessaire**, la console de jeux utilisera une connexion GPRS seulement si vous démarrez une application ou une action qui en a besoin.

Si le réseau n'offre pas le service GPRS et que vous avez choisi **Si disponible**, la console essaie périodiquement d'établir une connexion de données GPRS.

Point d'accès—Le nom du point d'accès est nécessaire lorsque vous voulez utiliser votre console comme modem de données GPRS avec votre ordinateur.

Appel de données

Les paramètres d'appel de données s'appliquent à tous les points d'accès qui utilisent un appel de données.

Temps de connexion—En cas d'inactivité, l'appel de données est abandonné automatiquement après un délai déterminé. Les options sont **Défini par utilisat.** (vous entrez le délai) ou **Non limité**.

Date et heure

Les paramètres date et heure vous permettent de définir la date et l'heure de votre console. Vous pouvez également changer le format de la date et de l'heure et choisir les séparateurs. Sélectionnez **Type d'horloge > Analogique** ou **Numérique** pour modifier le type de l'horloge affichée dans l'écran de veille. Sélectionnez **Mise à j. auto. heure** si vous voulez que l'heure, la date et l'information de fuseau horaire de votre console soient réglées par le réseau (service réseau).

L'option **Mise à j. auto. heure** s'applique seulement une fois que la console de jeu ait été redémarrée.

Sécurité

Appareil et Carte SIM

Le **code NIP** (numéro d'identification personnel) (4–8 chiffres) empêche l'utilisation non autorisée de votre carte SIM. Le code NIP est habituellement fourni avec la carte SIM. Après trois tentatives infructueuses d'entrée du code NIP, le code NIP est bloqué et il vous faudra le débloquent avant de pouvoir réutiliser la carte SIM. Reportez-vous à l'information relative au code PUK.

Code NIP2 (de 4 à 8 chiffres) fourni avec certaines cartes SIM, permet d'accéder à certaines fonctions telles que les compteurs de coût d'appel.

Code verrou (5 chiffres) peuvent être utilisés pour verrouiller la console de jeu contre toute utilisation non autorisée.

Le paramètre original du code verrou est **12345**. Par mesure de sécurité, veuillez changer le code verrou. Ne divulguez pas le nouveau code et conservez-le en lieu sûr, à l'écart de la console.

Pour changer un code NIP ou NIP2 bloqué, vous avez besoin des codes **PUK** (clé de déblocage personnelle) et **PUK2** (8 chiffres). Si les codes ne sont pas fournis avec la carte SIM, veuillez communiquer avec le fournisseur de la carte SIM installée dans votre console.

Les codes **PUK** et **PUK2** ne sont pas affichés dans le menu sauf si le code **NIP** ou **NIP2** est bloqué.

Demande code NIP

Lorsque la demande code NIP est activée, la console vous demande d'entrer le code chaque fois que vous l'allumez. Certaines cartes SIM ne permettent pas de désactiver la demande code NIP.

Code NIP/Code NIP2/Code verrou

Vous pouvez changer le code verrou, le **code NIP** et le **code NIP2**. Ces codes ne peuvent comporter que des chiffres, de **0** à **9**.

N'utilisez pas des codes d'accès similaires à des numéros d'urgence, comme 911, afin d'éviter les appels à ces numéros par inadvertance.

Période verrou auto.

Vous pouvez configurer une période verrou auto, un délai au terme duquel la console se verrouille automatiquement et ne peut être utilisé que si le code de verrouillage est entré. Tapez un nombre pour le délai (en minutes), ou sélectionnez **Aucune** pour désactiver la période de verrou auto.

Pour verrouiller la console de jeu manuellement, appuyez sur **(I)**. La liste de commandes est affichée. Sélectionnez **Verrouill. téléphone**.

Verrouiller clavier apparaît dans la liste de commandes après **Verrouill. téléphone**. Il n'est pas nécessaire d'entrer un code pour verrouiller le clavier. Sélectionnez **Verrouill. téléphone** pour vous assurer que votre console est sécurisée.

Pour déverrouiller la console de jeu, tapez le code verrou.



Remarque : Lorsque la console de jeu est verrouillée, il se peut que vous puissiez quand même appeler le numéro d'urgence programmé dans votre console (par exemple, le 911).

Verrouiller si SIM changée

La console conserve une liste de cartes SIM reconnues comme appartenant au propriétaire. Configurez la console pour qu'elle demande le code verrou. lorsqu'une nouvelle carte SIM est insérée dans votre console de jeu.

Groupe utilisateur limité (service réseau)

Pour définir un groupe de personnes que vous pouvez appeler et qui peuvent vous appeler, sélectionnez **Par défaut** pour activer le groupe spécifié auprès de l'opérateur réseau, **Activer** pour utiliser un autre groupe (il vous faut connaître le numéro d'index du groupe) ou **Désactiver**.



Remarque : Lorsque les appels sont limités à des groupes utilisateur limité, il peut être possible d'appeler certains numéros d'urgence (le 911, par exemple) dans certains réseaux.


Confirmer les services SIM (service réseau)

Configurez votre console pour qu'elle affiche les messages de confirmation lorsque vous utilisez un service de carte SIM.

Gestion des certificats

Les options des **Certificats** sont : **Détails certificat**, **Supprimer**, **Paramètres conseillés**, **Marquer/Ann. marque**, **Aide** et **Sortir**.

Les certificats numériques permettent de vérifier l'origine des pages XHTML ou WAP et du logiciel installé. Toutefois, ils ne sont fiables que dans la mesure où l'on sait que l'origine du certificat est authentique.

Dans l'écran principal des **Certificats** la liste des certificats d'autorité enregistrés dans votre console de jeu est affichée. Appuyez sur  pour afficher la liste des certificats personnels, le cas échéant.

Les certificats numériques sont nécessaires pour accéder à un service bancaire en ligne ou à un autre site ou serveur distant et exécuter des opérations qui supposent le transfert de renseignements confidentiels. Ils sont aussi nécessaires pour réduire le risque d'infection par des virus ou d'autres programmes malveillants et vous assurer de l'authenticité d'un logiciel lors de son téléchargement et de son installation.

L'existence d'un certificat n'offre aucune protection en soi; le gestionnaire de certificats doit contenir des certificats corrects, authentiques ou sécurisés pour assurer une sécurité optimale.

Détails et authenticité du certificat

Vous pouvez être sûr de l'identité d'un serveur ou d'une passerelle WAP seulement lorsque la signature et la période de validité du certificat de serveur ou de passerelle ont été vérifiées.

Un avis est affiché sur l'écran de la console si l'identité de la passerelle ou du serveur n'est pas authentique ou si votre console n'a pas le bon certificat de sécurité.

Pour afficher les détails des certificats, faites défiler jusqu'au certificat désiré et sélectionnez **Options > Détails certificat**. Lorsque vous accédez aux détails d'un certificat, Certificats vérifie la validité du certificat et affiche l'un des messages suivants :

- **Certificat non sécurisé**—Aucune application n'est configurée pour utiliser le certificat. Reportez-vous à [Modifier les paramètres conseillés](#).

- **Certificat expiré**—La période de validité du certificat sélectionné est expirée.
- **Certificat pas encore valide**—La période de validité du certificat sélectionné n'a pas encore débuté.
- **Certificat altéré**—Le certificat est inutilisable. Communiquez avec l'émetteur du certificat.

Les certificats ont une durée de vie limitée. Si **Certificat expiré** ou **Certificat pas encore valide** est affiché alors que le certificat devrait être valide, vérifiez que la date et l'heure courantes affichées par votre console de jeu sont correctes.

Modifier les paramètres conseillés

Faites défiler jusqu'à un certificat d'autorité et sélectionnez **Options > Paramètres conseillés**. Selon le certificat, la liste des applications qui peuvent utiliser le certificat sélectionné est affichée et comprend ce qui suit :

Services : Oui—le certificat peut certifier les sites.

Gestionnaire d'applications : Oui—le certificat peut certifier l'origine d'un nouveau logiciel.

Internet : Oui—le certificat peut certifier les serveurs de courriel et d'images.



Important : Avant de modifier ces paramètres, assurez-vous que le propriétaire du certificat est digne de confiance et que le certificat appartient bien au propriétaire indiqué.

Réseau

Accord d'itinérance est un accord entre deux fournisseur d'accès ou plus permettant aux utilisateurs d'un de ces fournisseurs d'utiliser les services des autres.

Sélection réseau—Sélectionnez **Automatique** pour configurer la console de jeu pour qu'elle recherche et sélectionne l'un des réseaux disponibles ou **Manuelle** pour qu'elle sélectionne le réseau manuellement d'une liste de réseaux. En cas de rupture de la connexion établie avec un réseau sélectionné manuellement, la console fait entendre un bip d'erreur, et vous devez sélectionner un réseau de nouveau. Le réseau sélectionné doit avoir un accord d'itinérance avec votre réseau local, c'est-à-dire l'opérateur dont la carte SIM est installée dans votre console.

Affich. infos cellules—Sélectionnez **Activer** pour faire en sorte que la console indique lorsqu'elle est reliée à un réseau cellulaire basé sur la technologie MCN (Micro Cellular Network) et pour qu'elle active la réception de l'information par cellules.

Paramètres des accessoires

Indicateurs affichés en mode veille :



Un écouteur est connecté.



Une bouche à induction est connectée.

Complément utilisé—Sélectionne l'accessoire utilisé.


Écouteur / Kit à induction / TTY / Mains libres—Sélectionnez **Profil par défaut** pour choisir le profil que vous voulez activer chaque fois que vous connectez un accessoire donné à votre console. Reportez-vous à [Profils](#).



Sélectionnez **Réponse automatique** si vous voulez que la console réponde automatiquement aux appels entrants au bout de cinq secondes. Si la **Signalisation appels** est configurée à **Un seul bip** ou **Silencieux**, la réponse automatique ne peut pas être utilisée.

Journal




Journal d'appels et journal général

Pour afficher une liste de messages envoyés, appuyez sur , puis sélectionnez **Messages > Msgs envoyés**.

Pour surveiller des appels, des messages textes ou des connexions de données enregistrés par la console, appuyez sur , sélectionnez **Journal**, puis appuyez sur . Vous pouvez filtrer le journal général afin d'afficher un seul type d'événement et créer de nouvelles fiches de contact basées sur l'information du journal.

Les connexions à votre boîte aux lettres distante, à votre centre de messages multimédias ou à des pages XHTML ou WML sont affichées sous forme d'appels de données ou de connexions GPRS dans le journal général des communications.



Lorsque vous voyez une note en mode veille à propos d'appels en absence, appuyez sur **Afficher** pour afficher la liste des appels en absence. Pour rappeler un de ces numéros, faites défiler jusqu'au numéro ou nom désiré et appuyez sur .

Indicateurs affichés en mode veille :


 appels entrants

 appels sortants


 événements de communication en absence

Pour ouvrir le journal général, appuyez sur , sélectionnez **Outils > Journal**, puis appuyez sur . Le journal général affiche, pour chaque événement de communication, l'identité de l'expéditeur ou du destinataire, son numéro de téléphone, le nom du fournisseur de service ou le point d'accès.

Registre des appels récents


Pour surveiller les numéros de téléphone des appels en absence, reçus et composés, appuyez sur , puis sélectionnez **Outils > Journal > Derniers app.** La console consigne les appels en absence et les appels reçus seulement si le réseau offre ces fonctions, si la console est allumée et se trouve dans la zone desservie par le réseau.

Effacer les listes des derniers appels

Pour effacer toutes les listes des derniers appels, sélectionnez **Options > Effac. dern. appels** dans l'écran principal des derniers appels. Pour effacer un des registres d'appels, ouvrez le registre désiré, puis sélectionnez **Options > Effacer liste**. Pour effacer un événement individuel, ouvrez un registre, faites défiler jusqu'à l'événement, puis appuyez sur .

Durée des appels


Pour afficher le compteur de durée d'appel durant un appel, sélectionnez **Options > Paramètres > Affich. durée d'appel > Oui**.

Pour surveiller la durée approximative de vos appels entrants et sortants, appuyez sur , puis sélectionnez **Outils > Journal > Durées d'appel**.




Remarque : Le temps exact facturé par votre fournisseur de services peut varier en fonction des caractéristiques du réseau, de l'arrondi-appliqué lors de la facturation, etc.

Effacer les compteurs d'appel

Sélectionnez **Options > Mettre cptrs à zéro**. Pour exécuter cette opération, vous devez entrer le code verrou. Reportez-vous à [Sécurité](#). Pour effacer un seul événement, faites défiler jusqu'à l'événement et appuyez sur .

La limite de coûts d'appel est le plafond de crédit. Des appels ne peuvent être faits que si le plafond de crédit n'a pas été atteint et que vous êtes connecté à un réseau qui offre la fonction de limite de coûts d'appel. Le nombre d'unités non dépensées est affiché durant un appel et en mode veille. Lorsque toutes vos unités ont été dépensées, le message **Limite coût d'appel atteinte** est affiché.

Coûts des appels (service réseau)

Pour vérifier le coût du dernier appel ou de tous les appels, appuyez sur , puis sélectionnez **Outils > Journal > Coûts d'appel**. Les coûts d'appel sont affichés séparément pour chaque carte SIM.



Remarque : Le temps exact facturé par votre fournisseur de services peut varier en fonction des caractéristiques du réseau, de l'arrondi appliqué pour la facturation, les taxes, etc.

Limite des coûts d'appel établies par un fournisseur de services

Il est possible que votre fournisseur de services impose un plafond au coût de vos appels. Ce plafond peut être un montant ou un certains nombre d'unités de devise. Communiquez avec votre fournisseur de services pour vous renseigner sur la facturation plafonnée et le prix des unités de facturation. Pour modifier les paramètres **Afficher coûts en**, vous pourriez avoir besoin du code **NIP2**.

Établir une limite coût d'appel personnelle

- 1 Sélectionnez **Options > Paramètres > Limite coût d'appels > Activer**.
- 2 Entrez la limite en unités. Pour exécuter cette opération, vous pourriez avoir besoin du code NIP2.

Lorsque la limite de coût d'appels que vous avez fixée est atteinte, le compteur s'arrête et le message **Effacer tous les compteurs de coût des appels** est affiché.

- 3 Pour pouvoir faire des appels, sélectionnez **Options > Paramètres > Limite coût d'appel > Désactivé**. Pour exécuter cette opération, vous devez entrer le code **NIP2**.


Remettre à zéro les compteurs de coût d'appel

Sélectionnez **Options > Mettre cptrs à zéro**. Pour exécuter cette opération, vous devez entrer le code **NIP2**. Pour effacer un seul événement, faites défiler jusqu'à l'événement et appuyez sur **↵**.



Remarque : Lorsque vous n'avez plus d'unités de facturation ou d'unités monétaires, vous pouvez seulement appeler le numéro d'urgence qui a été programmé dans votre console de jeu (par exemple, le 911).

Compteur GPRS

Pour vérifier la quantité de données transmises et reçues lors de vos connexions GPRS, appuyez sur , puis sélectionnez **Outils > Journal > compteur GPRS**. Par exemple, il est possible que vos connexions de données GPRS soient facturées selon la quantité de données transférées.

Les sous-événements (par exemple, un message texte envoyé en plusieurs sections ainsi que les connexions GPRS), sont consignés comme un unique événement de communication.




Remarque : Lors de l'envoi de messages, votre console peut afficher **Msgs envoyés**. Cette indication signifie que le message a été envoyé par votre console au numéro de centre de messages programmé dans votre console. Cependant, elle ne signifie pas que le message a été reçu par le destinataire. Pour plus d'information sur les services de messagerie, communiquez avec votre fournisseur de services.

Pour filtrer le journal, sélectionnez **Options > Filtre**. Faites défiler jusqu'au filtre désiré et appuyez sur **Sélectionner**.

Pour effacer tout le contenu du journal, le journal des derniers appels et les rapports de livraison de messages définitivement, sélectionnez **Options > Effacer journal**. Appuyez sur **Oui** pour confirmer.

Compteur de GPRS et de connexion

Pour afficher la quantité de données transmises (mesurée en kilo-octets) ainsi que la durée d'une connexion GPRS, faites défiler jusqu'à un événement entrant ou sortant accompagné de l'icône de point d'accès , puis sélectionnez **Options > Afficher détails**.

Paramètres de journal

Sélectionnez **Options > Paramètres**.

Durée du journal—Les événements sont conservés dans la mémoire de la console pendant un nombre de jours déterminé et sont par la suite supprimés pour libérer la mémoire.

Pour la **Durée d'appel**, **Afficher coût en**, **Limite coût d'appel**, reportez-vous à [Durée des appels](#) et [Coûts des appels \(service réseau\)](#).



Remarque : Si vous sélectionnez **Aucun journal**, tout le contenu du journal, du registre des derniers appels et des rapports de livraison de messages sont supprimés définitivement.

Boîte vocale

Appeler votre boîte vocale (service réseau)

Pour appeler votre boîte vocale, appuyez sur **1** en mode veille et maintenez-la enfoncée.

Si la console vous demande d'entrer votre numéro de boîte vocale (obtenu auprès de votre fournisseur de services), tapez celui-ci et appuyez sur **OK**. Reportez-vous à [Renvoi d'appel \(service réseau\)](#). Chaque ligne téléphonique peut avoir sa propre boîte vocale.

Connexion Bluetooth



Remarque : La console de jeu N-Gage de Nokia respecte la norme Bluetooth 1.1. Toutefois, l'interopérabilité de la console de jeu et d'autres produits avec la technologie sans fil Bluetooth n'est pas garantie, car elle dépend de la compatibilité des appareils. Pour obtenir plus d'information sur la compatibilité des dispositifs Bluetooth, consultez la documentation utilisateur de chaque produit ou adressez-vous au fabricant.

La connexion Bluetooth dans le N-Gage QD de Nokia peut être utilisé dans les connexions entre appareil et ordinateur (synchronisation de la connexion ou des données) et l'échange d'objet entre deux terminaux activés (cartes professionnelles, photos et pour jouer à un jeu). Les profils de Bluetooth fournis par le N-Gage QD de Nokia sont :

- profil d'accès générique
- profil port série
- profil d'accès réseau à distance
- profil de télécopie
- profil générique d'échange d'objets
- profil de poussé d'objets
- profil de transfert de fichier
- profil mains libres

La connexion Bluetooth vous permet des connexions sans fil gratuites pour jouer à des jeux, envoyer des photos, du texte ou pour vous connecter sans fil à d'autres appareils compatibles grâce à la technologie Bluetooth.

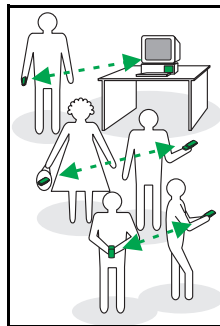
Étant donné que les appareils Bluetooth communiquent par ondes radio, il n'est pas nécessaire que votre console de jeu et l'autre appareil Bluetooth soient positionnés en visibilité directe. Il suffit que les deux appareils se trouvent à une distance maximale de 10 mètres (32 pieds) l'un de l'autre. La connexion peut toutefois être sujette à des interférences dues à des obstacles (murs, autres appareils électroniques, etc.). L'utilisation de la connexion Bluetooth consomme de l'énergie et réduit l'autonomie de la console de jeu. Tenez-en compte lorsque vous utilisez votre console de jeu pour exécuter d'autres opérations. L'utilisation d'appareils Bluetooth peut faire l'objet de restrictions. Renseignez-vous auprès des autorités locales.

Appuyez sur  et sélectionnez **Outils > Bluetooth**. La console vous demande de donner un nom à votre appareil.

Paramètres Bluetooth

Bluetooth—Sélectionnez **Activer** ou **Désactiver**.

Visibilité de mon tél.—Sélectionnez **Visible par tous** pour que votre console de jeu puisse être trouvée par d'autres appareils Bluetooth, ou **Masqué** pour cacher votre console des autres appareils.



Nom de mon appareil—Déterminez un nom pour votre console de jeu.

Lors de la recherche d'appareils, il est possible que certains appareils ne soient identifiés que par leur adresse unique (adresse d'appareil). Pour connaître l'adresse unique de votre console de jeu, entrez le code ***#2820#1** en mode veille.

Une fois que vous avez activé la connexion Bluetooth et changé le paramètre **Visibilité de mon tél.** à **Visible par tous**, votre console de jeu et son nom peuvent être détectés par d'autres utilisateurs d'appareils Bluetooth.

Envoyer des données par une connexion Bluetooth

Il ne peut y avoir qu'une seule connexion Bluetooth active à la fois.

Icônes des différents appareils Bluetooth



Ordinateur



Téléphone



Écouteur



Ensemble pour voiture



Autre



Inconnu

- 1 Ouvrez l'application correspondant à l'élément à envoyer.

Par exemple, pour envoyer une photo à un autre appareil, ouvrez l'application Photos.

- 2 Sélectionnez l'élément (par exemple, une photo) et **Options > Envoyer > Par Bluetooth**.

Pour envoyer du texte par connexion Bluetooth (plutôt que des messages texte), sélectionnez **Notes**, tapez le texte, puis sélectionnez **Options > Envoyer > Par Bluetooth**.

La console recherche les appareils à sa portée. Les appareils à fonctionnalité Bluetooth qui se trouvent dans la zone de portée sont affichés à tour de rôle. Un icône représentant l'appareil, le nom de l'appareil et sa dénomination, ou son nom abrégé sont affichés.

- 3 Pour interrompre la recherche, appuyez sur **Arrêter**. La liste des appareils se fige et vous pouvez alors établir une connexion avec l'un des appareils déjà détectés.

Les connexions Bluetooth détectées lors d'une recherche précédente sont affichées en premier. Pour démarrer une nouvelle recherche, sélectionnez **Autres équipem..** Lorsque vous éteignez la console, la liste des appareils est effacée.

- 4 Faites défiler jusqu'à l'appareil auquel vous voulez vous connecter et appuyez sur **Sélectionner**.
- 5 Liaison (si elle n'est pas requise par l'autre appareil, reportez-vous à l'étape 6).

Liaison signifie authentification. Les utilisateurs d'appareils à fonctionnalité Bluetooth doivent convenir d'un code d'authentification et utiliser le même code pour lier deux appareils. Les appareils sans interface utilisateur possèdent un code d'authentification défini en usine.


- Si l'autre appareil exige qu'une liaison soit établie avant toute transmission de données, la console émet un bip et vous demande d'entrer un code d'authentification.

- Créez votre propre code d'authentification (de 1 à 16 chiffres) et convenez avec le propriétaire de l'autre appareil Bluetooth d'utiliser le même code. Un code d'authentification n'est utilisé qu'une seule fois.
- Une fois la liaison établie, l'appareil est enregistré dans l'écran d'équipements liés.


6 Une fois la connexion établie, le message **Envoi de données en cours** est affiché.

En cas d'échec de l'envoi, le message ou les données sont supprimés. Le dossier Brouillons dans **Messages** n'enregistre pas les messages envoyés par connexion Bluetooth.

Vérifiez l'état de la connexion Bluetooth en cherchant ces indicateurs :




Lorsque  est affiché en mode veille, Bluetooth est actif.

Lorsque  clignote, votre console essaie de se connecter à l'autre appareil.

Lorsque  est affiché en continu, la connexion Bluetooth est active.

Lier des équipements


Pour attribuer une dénomination (nom abrégé, surnom) à un appareil pour le reconnaître plus facilement pendant une recherche d'appareils ou lorsqu'un appareil demande une connexion, faites défiler jusqu'à l'appareil, puis sélectionnez **Options > Nommer** dans l'affichage des équipements liés.

Les équipements liés sont plus faciles à reconnaître, car ils sont signalés par  dans la liste des résultats de la recherche. Dans l'écran principal de Bluetooth, appuyez sur  pour ouvrir la liste des équipements liés ().



- Pour vous lier à un appareil, sélectionnez **Options > Ajouter équipement**. La console de jeu démarre une recherche d'équipements. Faites défiler jusqu'à l'équipement désiré, puis appuyez sur **Sélectionner**. Pour échanger des codes d'authentification, reportez-vous à l'étape 5 (Liaison).
- Pour supprimer une liaison, faites défiler jusqu'à l'équipement, puis sélectionnez **Options > Supprimer**. Pour annuler toutes les liaisons, sélectionnez **Options > Supprimer toutes**.



Remarque : Si vous annulez une liaison à un appareil alors qu'une connexion est établie avec cet appareil, la liaison est instantanément supprimée, mais la connexion reste active.

- Pour autoriser ou non autoriser un appareil, faites défiler jusqu'à l'appareil, puis sélectionnez **Options > Déf. comme autorisé**. Des connexions peuvent être établies entre votre console de jeu et cet appareil sans que vous en ayez connaissance. Aucune autre acceptation ou autorisation n'est nécessaire. Sélectionnez cette option pour vos propres appareils, par exemple, votre ordinateur, ou les appareils qui appartiennent à des personnes que vous connaissez. L'icône  apparaît à côté des appareils autorisés dans l'écran Équipements liés. **Déf. comme autorisé** les demandes de connexion provenant de cet appareil doivent être autorisées séparément à chaque fois.

Recevoir des données par une connexion Bluetooth

Lorsque vous recevez des données au moyen d'une connexion Bluetooth, un bip se fait entendre et la console vous demande si vous désirez accepter le message. Si vous acceptez,  est affiché et l'élément reçu est placé dans le dossier de messages reçus dans **Messages**. Les messages envoyés par une connexion Bluetooth sont indiqués par  Reportez-vous à [Boîte réception](#).

Déconnecter Bluetooth

La connexion Bluetooth est rompue automatiquement après l'envoi ou la réception de données.

Connecter votre console de jeu à un ordinateur

Pour de plus amples renseignements sur la façon d'installer PC Suite pour le N-Gage de Nokia, établissez une connexion à un ordinateur compatible par une connexion Bluetooth et utilisez le PC Suite pour le N-Gage QD de Nokia. Consultez le **Guide d'installation du PC Suite** sur le CD-ROM dans la section d'installation et l'**Aide** de PC Suite.

Utilisez le CD-ROM

Le CD-ROM démarre après l'avoir inséré dans le lecteur de CD-ROM de votre ordinateur compatible. Dans le cas contraire, procédez comme suit : Ouvrez Windows Explorer, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le lecteur de CD-ROM, puis sélectionnez exécution automatique.

Mémoire



Plusieurs fonctions de votre console de jeu occupent de la mémoire pendant qu'elles enregistrent des données. Ces fonctions comprennent des jeux, des contacts, des messages, des photos et des sonneries, des notes agenda et tâches, des documents et des applications téléchargées. La quantité de mémoire disponible dépend de la quantité de données déjà sauvegardée dans la mémoire de la console de jeu.

Vous pouvez utiliser une carte mémoire comme espace de stockage supplémentaire. Les cartes mémoires sont réinscriptibles, pour que vous puissiez supprimer et sauvegarder des données sur une carte mémoire. Lorsque la mémoire commence à manquer, vous pouvez déplacer divers fichiers sur une carte mémoire.

Vous ne pouvez pas sauvegarder des données sur une carte de jeu parce qu'elles n'existent qu'en mode lecture seulement. Les cartes de jeu contiennent des données qui ne peuvent pas être écrasées.

Afficher la consommation de mémoire

Pour afficher la sorte de données comprises sur la console de jeu et combien de mémoire est consommée par les divers groupes de données, sélectionnez **Outils > Gestionnaire > Options > Mémoire téléph.** Sélectionnez **Mém. libre** pour afficher la quantité de mémoire disponible sur la console de jeu.

Si une carte mémoire est insérée dans la console de jeu, sélectionnez **Outils > Mémoire > Options > Détails mémoire** pour afficher la consommation de mémoire par les divers groupes de données et la quantité de mémoire disponible sur la carte.



Mémoire libre

Installer plusieurs jeux ou sauvegarder plusieurs photos peut utiliser une grande quantité de la mémoire disponible. La console vous indique lorsque la mémoire commence à manquer. Le cas échéant, les données supplémentaires ne pourront pas être sauvegardées avant que vous ne supprimiez certains des jeux, des images ou autre entrées pour libérer de la mémoire. Pour éviter de manquer de mémoire, vous devriez supprimer ou transférer des données sur la carte mémoire régulièrement.

Vous pouvez supprimer des renseignements de contact, des notes agenda, des durées d'appel, des coûts d'appel, des pointages de jeux ou autres données. Sélectionnez l'application correspondante pour supprimer les données.

D'autres articles à supprimer pour libérer de la mémoire sont les suivants :


- Des applications installées dont vous n'avez plus besoin
- Des messages dans les dossiers boîte réception, brouillons et envoyés de [Messages](#)
- Les courriels téléchargés sur la mémoire de la console
- Les données de jeu sauvegardées dans le [Gestionnaire de jeux](#)
- Images et pages XHTML ou WML sauvegardés dans [Photos](#)

Outil de carte mémoire



Options relatives à la carte mémoire : [Sauveg. mem. tél.](#), [Format. carte mém.](#), [Nom carte mémoire](#), [Déf. mot de passe](#), [Détails mémoire](#), [Aide](#) et [Sortir](#).


L'outil de la carte mémoire n'est valide qu'avez des cartes MMC (non des cartes de jeux).

Appuyez sur  et sélectionnez [Outils > Mémoire](#). Vous pouvez utiliser une carte mémoire pour enregistrer des jeux et des applications téléchargés. Vous pouvez aussi sauvegarder l'information contenue sur la mémoire de votre console de jeu et restaurer l'information sur la console de jeu une autre fois. Reportez-vous à [Insérer une carte de jeu ou de mémoire](#) et [Éjecter une carte mémoire](#).



Mise en garde : Gardez toujours les cartes mémoire hors de la portée des jeunes enfants!



Important : N'enlevez pas la carte mémoire pendant que vous exécutez une opération si l'indicateur  clignote. Avant d'insérer ou enlever une carte mémoire, sauvegardez toutes les données. Toutes les applications se ferment lorsque vous insérez ou enlevez la carte. Enlever la carte pendant une opération peut entraîner une perte de données ou une corruption de la carte.



Remarque : N'utilisez que des cartes multimédias (MMC) compatibles avec cet appareil. D'autres cartes mémoires comme les cartes numériques protégées (SD) ne vont pas dans la fente de cartes MMC et ne sont pas compatibles avec cet appareil. Utiliser une carte mémoire incompatible peut endommager la carte mémoire ainsi que l'appareil et les données enregistrées sur la carte incompatible seront corrompues.

Formater une carte mémoire

Lorsqu'une carte mémoire est formatée, toutes les données qu'elle contient sont perdues en permanence.

Certaines cartes mémoires sont préformatées, tandis que d'autres doivent être formatées. Communiquez avec votre détaillant pour savoir s'il vous faut formater la carte mémoire avant de pouvoir l'utiliser.

Sélectionnez **Options > Format. carte mém. > Oui** pour confirmer. Lorsque le formatage est terminé, entrez le nom de la carte mémoire, puis appuyez sur **OK**.

Pour renommer une carte mémoire, sélectionnez **Options > Nom. carte mémoire** dans **Carte mémoire**.

Sauvegarder et restaurer des données sur une carte mémoire

- Pour sauvegarder sur la carte mémoire l'information enregistrée sur la mémoire de votre console, sélectionnez **Options > Sauveg. mem. tél..**
- Pour restaurer dans la mémoire de la console l'information sauvegardée sur la carte mémoire, sélectionnez **Options > Rest. depuis carte.**

Verrouiller la carte mémoire

Vous pouvez sélectionner un mot de passe pour protéger la carte mémoire contre toute utilisation non autorisée.

Le mot de passe est enregistré dans la mémoire de la console et vous n'avez pas à l'entrer de nouveau tant que vous utilisez la carte mémoire sur la même console. Toutefois, si vous utilisez la carte mémoire sur une autre console, vous devrez entrer le mot de passe.

Sélectionnez **Options > Déf. mot de passe, Changer m. de passe,** ou **Suppr. mt de passe.** Pour chaque option, la console vous demandera d'entrer et de confirmer votre mot de passe (jusqu'à 8 caractères).



Important : Une fois le mot de passe effacé, la carte mémoire est déverrouillée et peut être utilisée sans mot de passe sur une autre console.

Déverrouiller une carte mémoire




Si vous insérez une autre carte mémoire protégée par un mot de passe dans votre console, vous devrez entrer le mot de passe de cette carte.

Pour déverrouiller la carte, sélectionnez **Options > Déverr. carte mém..**

Appels abrégés



Les appels abrégés permettent d'appeler rapidement les numéros de téléphone fréquemment utilisés. Vous pouvez attribuer des touches d'appels abrégés à huit numéros de téléphone.


- 1 Appuyez sur , sélectionnez **Outils > Abrégés**, puis associez un numéro de téléphone à l'une des touches de composition abrégée ( - )
Le numéro 1 est réservé à la boîte vocale.
- 2 Sélectionnez **Outils > Paramètres > Appel**, puis établissez **Appels abrégés** à **Activer**.
- 3 Pour appeler en mode veille, maintenez la touche d'appels abrégés correspondante jusqu'à ce que l'appel soit amorcé.


Répertoire SIM



Les options dans le répertoire SIM sont **Ouvrir, Appel, Nouv. contact SIM, Modifier, Supprimer, Copier ds contacts, Mes numéros, Détails carte SIM, Aide** et **Sortir**.

Pour vous renseigner sur la disponibilité, la tarification et l'utilisation des services SIM, communiquez avec le fournisseur de votre carte SIM, par exemple l'opérateur réseau ou le fournisseur de services.

Appuyez sur , puis sélectionnez **Outils > Répertoire SIM** pour afficher les noms et numéros enregistrés sur la carte SIM. Dans le répertoire SIM, vous pouvez ajouter, modifier ou copier des numéros dans **Contacts** et vous pouvez établir des appels.

Pour accéder aux autres services fournis par votre carte SIM, appuyez sur , puis sélectionnez Outils. Reportez-vous également à : [Transférer des contacts entre la carte SIM et la mémoire de l'appareil](#), [Confirmer les services SIM \(service réseau\)](#), [Outil de carte mémoire](#) et [Afficher les messages sur une carte SIM](#).

Numéros autorisés (fixe)




Les options dans **Nos. autorisés** sont **Ouvrir**, **Appel**, **Nouveau contact**, **Modifier**, **Supprimer**, **Ajouter ds contacts**, **Aj. depuis contacts**, **Aide** et **Sortir**.

Vous pouvez restreindre des appels sortants vers des numéros de téléphone sélectionnés, si votre carte SIM le permet. Vous devez entrer le code NIP2 pour utiliser cette fonction. Lorsque cette fonction est activée, vous pouvez appeler uniquement les numéros de téléphone qui font partie de la liste de numéros autorisés ou qui commencent par les mêmes chiffres qu'un numéro de téléphone dans la liste.



Remarque : Lorsque nos. autorisés est activée, il est possible que vous puissiez quand même composer certains numéros d'urgence dans certains réseaux (le 911, par exemple).

Pour afficher la liste de numéros autorisés, appuyez sur , puis sélectionnez **Outils > Nos. autorisés**. Pour ajouter un nouveau numéro à la liste de nos autorisés, sélectionnez **Options > Nouveau contact** ou **Aj. depuis Contacts**.

Restrictions d'appels (service réseau)

Restrictions d'appels vous permet de bloquer l'émission et la réception d'appels sur votre console de jeu. Pour activer cette fonction, vous devez entrer le mot de passe de restriction obtenu auprès de votre fournisseur de services.

Les restrictions d'appel s'appliquent à tous les appels, y compris les appels de données.

Vous ne pouvez pas à la fois restreindre les appels entrants et activer le renvoi d'appel ou activer la liste de nos autorisés. Reportez-vous à [Renvoi d'appel \(service réseau\)](#) et [Numéros autorisés \(fixe\)](#).

- Faites défiler jusqu'aux options de restriction, puis sélectionnez **Options > Activer** pour demander au réseau d'activer la restriction d'appels, **Annuler** pour désactiver la restriction d'appels établie ou **Vérifier état** pour vérifier si les appels sont interdits ou non.
- Sélectionnez **Options > Modif. mot de passe d'interdiction** pour modifier le mot de passe d'interdiction.
- Sélectionnez **Options > Annuler toutes les interdictions** pour annuler toutes les interdictions d'appel actives.



Remarque : Même lorsque des interdictions d'appels sont appliquées, il peut être possible d'appeler certains numéros d'urgence dans certains réseaux (par exemple, le 911).

Renseignement de référence

Renseignements sur la batterie

Chargement et déchargement

Votre console de jeu est alimentée par une batterie rechargeable. La batterie n'est au maximum de ses performances qu'après avoir été chargée et déchargée deux ou trois fois. La batterie peut être chargée et déchargée des centaines de fois, mais elle finira par perdre sa capacité de charge. Lorsque le temps de conversation et d'attente devient nettement inférieur à la normale, procurez-vous une nouvelle batterie. N'utilisez que des batteries approuvées par Nokia et n'utilisez que des chargeurs conçus pour cet appareil et approuvés par Nokia.

Débranchez le chargeur de la prise de courant et de la console de jeu lorsqu'il n'est pas utilisé. Ne laissez pas la batterie connectée à un chargeur. La surcharge risque d'abréger sa durée de vie. Si elle n'est pas utilisée, une batterie complètement chargée perdra sa charge avec le temps. Des températures extrêmes peuvent réduire la capacité de charge de votre batterie.

N'utilisez la batterie qu'aux fins auxquelles elle est destinée. N'utilisez jamais une batterie ou un chargeur endommagé.

Ne mettez pas la batterie en court-circuit. Un court-circuit accidentel peut survenir lorsqu'un objet métallique (pièce de monnaie, trombone ou stylo) provoque la connexion directe des bornes positives (+) et négatives (-) de la batterie. (Celles-ci ressemblent à des bandes métalliques sur la batterie). Cela pourrait se produire, par exemple, lorsque vous transportez une batterie de rechange dans votre poche ou votre sac à main. Un court-circuit risque d'endommager la batterie ou l'objet qui a provoqué la connexion.

L'exposition de la batterie à des températures élevées ou basses, comme dans une automobile fermée en conditions estivales ou hivernales, réduit la capacité et la durée utile de la batterie. Essayez de toujours garder la batterie à une température de 15 à 25 °C (59 à 77 °F). Il se peut qu'une console dont la batterie est trop chaude ou trop froide cesse de fonctionner temporairement, même si celle-ci est complètement chargée. Le rendement de la batterie est réduit considérablement lorsque la température est de beaucoup inférieure au point de congélation.

Ne jetez jamais une batterie au feu! Les batteries doivent être recyclées ou jetées conformément à la réglementation locale. Veuillez recycler lorsque vous le pouvez. Ne les jetez pas avec les ordures ménagères.

Accessoires

Quelques conseils concernant les accessoires

- Conservez tous les accessoires hors de la portée des jeunes enfants.
- Débranchez le cordon d'alimentation de tout accessoire en tirant sur la fiche et non sur le cordon.
- Vérifiez régulièrement si les accessoires dans votre véhicule sont bien installés et fonctionnent correctement.
- En raison de sa complexité, confiez toujours l'installation des accessoires pour voiture à un technicien qualifié.

Une gamme étendue d'accessoires est offerte pour améliorer les fonctions de votre téléphone. Vous pouvez choisir un de ces accessoires pour répondre à vos propres besoins de communication. Communiquez avec votre détaillant pour vous renseigner sur la disponibilité des accessoires.



Divers

- Cartes de jeu N-Gage
- Façade X-press-on^{MC} (noire, bleue pâle)
- Étuis
- Adaptateur de téléphone (HDA-9)

Marche-arrêt

- Batterie longue durée Li-Ion 1070 mAh (BL-6C)
- Chargeur de voyage (ACP-12U)
- Chargeur mobile (LCH-12)

Voiture

- Ensemble pour voiture sans fil (CK-1W)
- Mains libres pour appui-tête (BHF-2)
- Microphone mains libres (HFM-8)

Audio

- Écouteur mono double (HS-7)
- Écouteur sans fil à fixer avec une pince (HS-3W)
- Ensemble pour écouteur (HDC-5)
- Kit à induction (LPS-3)

ENTRETIEN ET RÉPARATION

Votre console de jeu est un produit de conception et de fabrication supérieures qui doit être traité avec soin. Les suggestions qui suivent vous aideront à assurer la validité de votre garantie et vous permettront de profiter pleinement de ce produit pendant de nombreuses années.

- Maintenez la console de jeu ainsi que tous ses composants et accessoires hors de la portée des jeunes enfants.
- Gardez la console de jeu au sec. L'eau de pluie, l'humidité et les liquides contiennent des minéraux susceptibles de détériorer les circuits électroniques. Lorsque l'appareil est mouillé, enlevez la batterie et laissez-le sécher complètement avant de la replacer.
- N'utilisez pas et ne rangez pas la console de jeu dans un endroit poussiéreux ou sale. Vous risqueriez d'endommager les pièces mobiles et les composants électroniques.
- Ne rangez pas la console de jeu dans un endroit chaud. Les températures élevées sont susceptibles de réduire la durée de vie utile des composants électroniques, d'endommager les batteries ou de fausser ou faire fondre certaines pièces en plastique.
- Ne rangez pas la console de jeu dans un endroit froid. Lorsque l'appareil se réchauffe (à sa température normale de fonctionnement), de l'humidité peut se condenser à l'intérieur et endommager les cartes de circuits électroniques.
- N'essayez pas d'ouvrir la console de jeu d'une autre façon que celle indiquée dans le présent guide.
- Évitez de laisser tomber, de frapper ou de secouer la console de jeu. Toute manœuvre brusque peut causer des dommages aux cartes de circuits internes et au mécanisme fin.
- Ne vous servez pas de produits chimiques, de solvants ou de détergents puissants pour nettoyer la console de jeu.
- Ne peignez pas la console de jeu. La peinture peut bloquer les pièces mobiles et nuire au bon fonctionnement de l'appareil.

- N'utilisez que l'antenne fournie ou une antenne de rechange approuvée.
L'utilisation d'antennes ou d'accessoires non homologués et des modifications non autorisées pourraient endommager la console de jeu et contrevenir aux règlements régissant l'utilisation des dispositifs radio.

Tous les conseils ci-dessus s'appliquent également à votre appareil, à la batterie, au chargeur et à tout accessoire. En cas de mauvais fonctionnement de l'appareil, apportez-le au détaillant autorisé le plus près de chez vous pour le faire réparer.



Note: Avant d'envoyer votre appareil à un détaillant autorisé, faites une copie de sauvegarde des données que vous désirez conserver comme les contacts et les notes d'agenda.

AUTRES RENSEIGNEMENTS CONCERNANT LA SÉCURITÉ

Environnement d'utilisation

Veillez à toujours respecter les règlements en vigueur et à toujours éteindre votre console de jeu lorsque son utilisation est interdite ou risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger. Utilisez toujours la console de jeu dans sa position de fonctionnement normale. N'utilisez que les accessoires approuvés par Nokia pour cette console de jeu afin de ne pas contrevenir aux directives en matière d'exposition aux radiofréquences. Lorsque l'appareil est allumé et porté sur la personne, utilisez toujours un étui de transport approuvé.

Équipements médicaux

Les équipements de transmission par fréquences radioélectriques, y compris les appareils sans fil, peuvent nuire au fonctionnement des équipements médicaux mal protégés. Pour s'assurer qu'un appareil médical est adéquatement protégé contre les

fréquences radio externes, ou pour toute autre question, consultez un médecin ou le fabricant de l'appareil médical. Éteignez votre appareil dans les établissements de santé lorsque le règlement affiché vous demande de le faire. Les centres hospitaliers ou de santé peuvent utiliser du matériel sensible aux fréquences radio externes.

STIMULATEURS CARDIAQUES

Les fabricants de stimulateurs cardiaques recommandent de garder une distance d'au moins 15,3 cm (6 po) entre un appareil sans fil et un stimulateur cardiaque pour éviter toute interférence. Ces recommandations sont le fruit de recherches indépendantes réalisées par l'institut Wireless Technology Research. Pour réduire les risques d'interférence, les porteurs de stimulateur cardiaque devraient.

- Toujours maintenir une distance d'au moins 15,3 cm (6 po) entre leur simulateur cardiaque et la console de jeu lorsque celle-ci est sous tension.
- Ne transportez pas la console de jeu dans une poche à hauteur de la poitrine.
- Tenez l'appareil à l'oreille du côté opposé au stimulateur

Si, pour une raison ou pour une autre, l'utilisateur soupçonne que la console de jeu perturbe le fonctionnement de son stimulateur cardiaque, il doit l'éteindre immédiatement.

PROTHÈSES AUDITIVES

Certaines consoles de jeu sans fil peuvent perturber le fonctionnement des prothèses auditives. Lors de toute interférence, communiquez avec votre fournisseur de services.

Véhicules

Les signaux radio peuvent nuire au fonctionnement des dispositifs électroniques automobiles qui sont mal installés ou insuffisamment protégés (par exemple, les systèmes électroniques d'injection de carburant, les systèmes de freinage antiblocage électroniques, les régulateurs de vitesse électroniques, les sacs gonflables). Pour de plus amples renseignements, adressez-vous aux fabricants de votre véhicule ou de tout équipement qui a été ajouté ou à leurs représentants.

L'installation d'une console de jeu dans un véhicule et son entretien ne doivent être confiés qu'à des techniciens compétents. Une installation ou un entretien mal exécutés risquent d'être dangereux et peuvent invalider les garanties de la console de jeu. Vérifiez régulièrement que l'équipement cellulaire de votre véhicule est bien installé et fonctionne correctement. Ne rangez pas et ne transportez pas de liquides ou de gaz inflammables, ni d'explosifs dans le même compartiment que la console de jeu, ses pièces ou ses accessoires. Dans le cas d'un véhicule équipé de sacs gonflables, n'oubliez pas que ces dispositifs se déploient avec beaucoup de puissance. Ne placez aucun objet, notamment aucun accessoire de téléphonie sans fil fixe ou portatif, au-dessus d'un sac gonflable ou au sein de sa zone de déploiement. Lorsque l'équipement sans fil dans le véhicule est mal installé et que le sac gonflable se gonfle, il peut en résulter des blessures graves.

Renseignements de sécurité concernant les jeux vidéo

ATTQUES PHOTOSENSIBLES

Un faible pourcentage de gens peut éprouver une attaque lors d'une exposition à certaines images, y compris les lumières ou modèles clignotants qui pourraient apparaître dans des jeux vidéo. Même des gens sans historique d'attaques ou d'épilepsie peuvent être atteints d'une maladie non diagnostiquée qui pourrait occasionner des attaques d'épilepsie photosensibles pendant qu'ils regardent des jeux vidéo. Ces attaques pourraient présenter une variété de symptômes, y compris des étourdissements, un changement dans la vision, des secousses musculaires au niveau des yeux et du visage, des tressaillements et secousses dans les bras et les jambes, une désorientation, la confusion ou une perte passagère de conscience. Les attaques peuvent aussi occasionner une perte de conscience ou des convulsions qui pourraient occasionner des blessures après une chute ou après avoir frappé des objets à proximité.

Arrêtez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez n'importe lequel de ces symptômes. Les adultes qui laissent jouer les adolescents (ou enfants) à des jeux devraient surveiller leurs enfants et les questionner sur ces symptômes étant donné qu'ils ont de plus grandes chances que les adultes de ressentir

ces attaques. Vous pouvez réduire ce risque d'attaques épileptiques photosensibles en jouant dans une salle bien-éclairée et en ne jouant pas lorsque vous êtes à moitié endormi ou fatigué. Si vous ou tout membre de votre famille avez des antécédents d'attaques ou d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Jouez prudemment. Faites une pause au moins toutes les demi-heures lorsque vous jouez à des jeux. Arrêtez de jouer immédiatement si vous commencez à vous sentir fatigué ou si vous ressentez une sensation désagréable ou de la douleur dans vos mains et/ou dans vos bras. Si cet état persiste, consultez un médecin. L'utilisation des vibrations peut aggraver les blessures. N'activez pas les vibrations si vous êtes atteints de maladies des os ou des articulations de vos doigts, mains, poignets ou bras.

Environnements potentiellement explosifs

Éteignez votre console de jeu dans les endroits où l'atmosphère est explosive et respectez tous les panneaux d'avertissement et instructions. Les atmosphères potentiellement explosives comprennent les zones où il est généralement recommandé d'arrêter le moteur de votre véhicule. Dans ces endroits, une étincelle peut provoquer une explosion ou un incendie, causant des blessures graves et même la mort. Éteignez la console de jeu aux points de ravitaillement en carburant comme les pompes à essence aux stations-service. Veillez également à respecter les restrictions d'utilisation du matériel radio dans les dépôts de carburant, les centres de stockage et de distribution, les usines de produits chimiques et les zones de dynamitage. Les zones où l'atmosphère est potentiellement explosive ne sont pas toujours indiquées clairement. Elles comprennent les cales de navire, les installations de transfert ou d'entreposage de produits chimiques, les véhicules fonctionnant au gaz liquéfié (p. ex. propane ou butane), les zones où l'air contient des produits chimiques ou des particules telles que du grain, de la poussière ou des poudres métalliques.

La FCC interdit l'utilisation des consoles de jeu sans fil à bord des avions en vol. L'utilisation d'un téléphone sans fil à bord d'un avion peut perturber le fonctionnement de l'avion, déranger le fonctionnement du réseau de téléphonie sans fil et peut être illégale.



En cas de non-respect de ces consignes, le contrevenant s'expose à la suspension ou l'annulation des services téléphoniques, ou encore à une action en justice, voire les deux.

APPELS D'URGENCE



Important : Ce téléphone, comme tout appareil sans fil, fonctionne grâce aux signaux radioélectriques, aux réseaux cellulaires et terrestres ainsi qu'aux fonctions programmées par l'utilisateur. Par conséquent, une connexion ne peut pas être garantie en toutes circonstances. Ne vous fiez jamais exclusivement à un téléphone sans fil pour faire des appels d'urgence comme les urgences médicales.

Pour faire un appel d'urgence :

- 1 Si l'appareil est hors fonction, mettez-le en fonction. Assurez-vous que la puissance du signal est adéquate. Certains réseaux peuvent exiger qu'une carte SIM valide soit insérée dans le téléphone.
- 2 Appuyez sur la touche  autant de fois qu'il est nécessaire pour effacer l'affichage et préparer votre téléphone pour les appels.
- 3 Composez le numéro d'urgence correspondant à l'endroit où vous vous trouvez. Les numéros d'urgence peuvent varier d'une région à l'autre.
- 4 Appuyez sur la touche .

Si certaines fonctions sont en cours d'utilisation, vous devez d'abord les désactiver pour pouvoir émettre un appel d'urgence. Consultez ce guide ou communiquez avec votre fournisseur de services. Lorsque vous faites un appel d'urgence, donnez tous les renseignements nécessaires de la façon la plus précise possible. Votre téléphone sans fil peut constituer le seul moyen de communication sur le lieu d'un accident. Ne mettez jamais fin à la communication avant d'en avoir reçu l'autorisation.

RENSEIGNEMENTS SUR LA CERTIFICATION (SAR)

CE MODÈLE DE TÉLÉPHONE EST CONFORME AUX EXIGENCES GOUVERNEMENTALES RELATIVES À L'EXPOSITION AUX ONDES HERTZIENNES.

Votre téléphone mobile est un appareil émetteur-récepteur. Il a été conçu et fabriqué de manière à ne pas dépasser les limites relatives à l'exposition à l'énergie radiofréquence établies par Industrie Canada. Ces limites font l'objet de directives et déterminent les niveaux autorisés pour la population en général. Ces directives s'appuient sur des normes qui ont été élaborées par des organismes scientifiques indépendants à la suite d'études périodiques et exhaustives. Ces directives prévoient une marge de sécurité substantielle afin d'assurer la sécurité de toutes les personnes, quel que soit leur état de santé ou leur âge.

Les normes d'exposition applicables aux téléphones mobiles utilisent une unité de mesure appelée taux d'absorption spécifique (SAR). La limite SAR établie par Industrie Canada est de 1,6 W/kg*. Les tests relatifs à la limite SAR sont basés sur les positions normales d'utilisation alors que le téléphone émet à la puissance certifiée maximale dans toutes les bandes de fréquences testées. Bien que le SAR soit déterminé au plus haut niveau de puissance certifié, le SAR exact du téléphone en fonctionnement peut être nettement inférieur à la valeur maximale. Cet écart tient au fait que le téléphone est conçu pour fonctionner à différents niveaux de puissance afin d'utiliser seulement la puissance nécessaire pour communiquer avec le réseau. De façon générale, plus l'utilisateur est proche d'une antenne de station de base, plus la puissance de sortie est faible.

Avant qu'un téléphone ne soit proposé aux consommateurs, la preuve doit être faite qu'il ne dépasse pas les limites établies par les normes canadiennes. La valeur SAR la plus élevée mesurée pour ce modèle lors d'essais d'utilisation contre l'oreille est de 0,60 W/kg; la valeur SAR la plus élevée mesurée lors d'essais au niveau du corps est de 1,03 W/kg. (Différents modèles produisent des mesures différentes en utilisation sur le corps, selon les accessoires disponibles et les exigences de l'Industrie Canada.)

Bien qu'il puisse y avoir des différences entre les niveaux SAR de différents téléphones et dans différentes positions, tous sont conformes aux exigences officielles.

* La limite SAR pour les téléphones mobiles utilisés par le public est fixée à 1,6 W/kg en moyenne par gramme de tissu. La norme prévoit une marge de sécurité importante afin d'assurer une protection accrue du public et pour prendre en compte les écarts de mesure possibles. Les valeurs du SAR varient selon les exigences de rapport de chaque pays et la bande de fréquence du réseau. Pour d'autres renseignements sur le SAR dans d'autres régions, consultez l'information sur les produits à l'adresse **www.nokia.com**.

FICHE TECHNIQUE

Caractéristique	Spécification
Poids	5,0 once avec une batterie Li-Ion 1070 mAh (BL-6C)
Dimensions	124 c.c.
Gamme de fréquences	Bande basse 824 à 849 MHz (TX) 869 à 894 MHz (RX) Bande haute 1 850 à 1 910 MHz (TX) 1 930 à 1 990 MHz (RX)
Puissance de sortie de l'émetteur	850 MHz à 2 W/33 dBm 1900 MHz à 1 W/30 dBm
Tension nominale de la batterie	3,7 V nominale
Température de fonctionnement	de -10°C à + 55°C de 14° F à + 131°F
Temps de conversation	Jusqu'à 5 heures
Temps d'attente	Jusqu'à 11 jours
Temps de jeu	Jusqu'à 10 heures
Numéros de téléphone	Jusqu'à 500 contacts avec numéros de téléphone et entrées texte multiples par contact.

Garantie limitée de 90 jours Nokia

Nokia Products Limited («Nokia») garantit que ce module de jeu (le «produit») est exempt de défauts de matériel et de fabrication pouvant causer une défaillance du produit pendant l'utilisation normale, conformément aux modalités suivantes :

- 1 La durée de la garantie du produit et de tous les accessoires est de 90 jours à compter de la date d'achat du produit. Cette période de 90 jours est prolongée de chaque jour de perte de jouissance du produit parce que celui-ci est en réparation conformément à cette garantie.
- 2 La garantie limitée ne couvre que l'acheteur initial (le «propriétaire») du produit et elle n'est pas cessible ni transférable à un autre acheteur ou utilisateur final subséquent.
- 3 La garantie limitée ne couvre que les propriétaires qui achètent le produit au Canada ou aux Bermudes.
- 4 Au cours de la période de garantie limitée, Nokia réparera ou remplacera, à sa seule discrétion, toute pièce défectueuse ou toute pièce qui ne fonctionne pas conformément à l'usage prévu, par une pièce de remplacement neuve ou réusinée, si la réparation ou le remplacement s'avère nécessaire en raison de la défaillance ou du mauvais fonctionnement du produit lorsqu'il est utilisé normalement. Aucun frais ne sera facturé au propriétaire pour de telles pièces. Nokia prendra également en charge les frais de main-d'oeuvre qu'elle a engagés pour réparer ou remplacer les pièces défectueuses. La garantie limitée ne couvre pas les défauts des éléments décoratifs ou structuraux, y compris le boîtier et toute pièce non fonctionnelle. La responsabilité de Nokia en vertu de la présente garantie ne saurait excéder la valeur marchande du produit à la date de retour du produit par le propriétaire à des fins de réparation, cette valeur correspondant au prix payé par le propriétaire pour le produit moins un montant raisonnable pour l'utilisation. Nokia ne peut être tenue responsable d'aucun autre dommage ni d'aucune perte. Ces recours sont les seuls du propriétaire en cas de violation de garantie.

- 5 À la demande de Nokia, le propriétaire peut être tenu de fournir une preuve de la date d'achat du produit en soumettant une facture datée ou un reçu détaillé et daté.
- 6 Les frais d'expédition du produit à Nokia à Ajax en Ontario sont à la charge du propriétaire. Nokia prendra à sa charge le coût d'expédition du produit à son propriétaire lorsque l'entretien sera terminé conformément à la présente garantie limitée.
- 7 Le propriétaire ne bénéficie d'aucune couverture ni d'aucun avantage aux termes de la présente garantie limitée si l'une des conditions suivantes existe :
 - a) Usage abusif, à mauvais escient ou dans des conditions anormales : entreposage incorrect, exposition à une humidité excessive, modifications, connexions ou réparations non autorisées, d'utilisation inappropriée, négligence, chocs accidentels, installation incorrecte ou toute autre intervention qui n'est pas la faute de Nokia, y compris les dommages dus à l'expédition.
 - b) Dommages résultant de causes externes : incendie, inondation, tempête de vent, foudre, tremblement de terre et autres catastrophes naturelles, exposition aux conditions météorologiques, au sable ou à la poussière, collision avec un objet, fuite de batterie, fusible grillé, mauvaise alimentation électrique, vol, virus informatique, bogue, ver, cheval de Troie, robot d'annulation de message ou raccordement à d'autres produits non recommandés pour l'interconnexion par Nokia.
 - c) Le propriétaire n'a pas avisé Nokia par écrit du défaut ou de la défaillance présumé du produit dans les quatorze (14) jours suivant l'expiration de la période de garantie limitée applicable.
 - d) La plaque signalétique du produit ou les étiquettes de code de date des accessoires ont été enlevés, mutilés ou altérés.
 - e) Le défaut ou le dommage est dû au mauvais fonctionnement du système cellulaire, à une mauvaise réception du signal par l'antenne externe, ou à des virus ou autres problèmes logiciels introduits dans le produit.

- 8 Nokia ne garantit pas le fonctionnement sans interruption ou sans erreur du produit. Nokia n'est pas responsable de toute perte de données résultant d'une réparation. Si un problème survient durant la période de garantie limitée, le propriétaire doit suivre pas à pas la procédure suivante :
- a) Le propriétaire doit expédier le produit prépayé et assuré à l'adresse suivante :
Nokia Products Limited
575 Westney Rd. S
Ajax, ON L1S 4N7
 - b) Le propriétaire doit inclure une adresse de retour, un numéro de téléphone ou de télécopieur où il peut être joint de jour, une description complète du problème, la preuve d'achat et le contrat d'entretien (s'il y a lieu). Les frais liés au retrait du produit d'une installation ne sont pas couverts par la présente garantie limitée.
 - c) Les frais des pièces et de la main-d'oeuvre non couverts par la présente garantie seront facturés au propriétaire. Le propriétaire est responsable des frais liés à la réinstallation du produit.
 - d) Nokia réparera le produit en vertu de la garantie limitée dans les 30 jours suivant la réception du produit. Si Nokia ne peut effectuer les réparations couvertes par la présente garantie limitée dans les 30 jours ou après un nombre raisonnable de tentatives de réparation, Nokia pourra, à sa seule discrétion, fournir un produit de remplacement ou rembourser le prix d'achat du produit, moins un montant raisonnable pour l'utilisation. Dans certains États ou territoires ou certaines provinces, le propriétaire peut avoir droit à un produit de prêt si la réparation exige un délai de plus de dix (10) jours. Veuillez appeler le centre de service des propriétaires de Nokia au numéro de téléphone indiqué à la fin de la présente garantie si vous avez besoin d'un produit de prêt et si la réparation a nécessité ou nécessitera plus de dix (10) jours pour être effectuée.

- e) Si le produit est retourné pendant la période de garantie limitée, mais que le problème avec le produit n'est pas couvert par les modalités de la présente garantie limitée, le propriétaire en sera avisé. De plus, il recevra un estimé des frais qu'il devra payer pour faire réparer le produit, y compris les frais d'expédition qu'il doit prendre à sa charge. Si l'estimé est refusé, le produit sera retourné aux frais du destinataire. Si le produit est retourné après l'expiration de la garantie limitée, les politiques de service normales de Nokia s'appliquent et le propriétaire est responsable de tous les frais d'expédition.
- 9 Le propriétaire comprend que le produit peut être constitué d'équipement qui contient des pièces usagées, certaines d'entre elles ayant été réusinées. Les composants usagés sont conformes aux spécifications de rendement et de fiabilité du produit.
- 10 TOUTE GARANTIE IMPLICITE DE VALEUR MARCHANDE OU D'ADÉQUATION À UNE FIN OU À UN USAGE PARTICULIERS SERA LIMITÉE À LA DURÉE DE LA GARANTIE LIMITÉE QUI PRÉCÈDE. AUTREMENT, LA GARANTIE LIMITÉE QUI PRÉCÈDE CONSTITUE LE SEUL RECOURS DU PROPRIÉTAIRE ET REMPLACE TOUTE AUTRE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE. NOKIA NE PEUT ÊTRE TENUE RESPONSABLE DES DOMMAGES PARTICULIERS, ACCESSOIRES, PUNITIFS OU INDIRECTS, Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LA PERTE DE BÉNÉFICES OU DE PROFITS PRÉVUS, LA PERTE D'ÉPARGNES OU DE REVENUS, LA PERTE DE DONNÉES, LES DOMMAGES PUNITIFS, LA PERTE D'UTILISATION DU PRODUIT OU DE TOUTE AUTRE PIÈCE D'ÉQUIPEMENT CONNEXE, DU COÛT DU CAPITAL, DU COÛT DE TOUT ÉQUIPEMENT OU INSTALLATION DE REMPLACEMENT, DU TEMPS D'INDISPONIBILITÉ, DE RÉCLAMATIONS DE TIERS, Y COMPRIS LES CLIENTS, ET LES DOMMAGES À LA PROPRIÉTÉ, DÉCOULANT DE L'ACHAT OU DE L'UTILISATION DU PRODUIT OU DÉCOULANT DE L'INOBSERVATION DE LA GARANTIE, DE VIOLATION DE CONTRAT, DE NÉGLIGENCE, DE DÉLITS OU DE TOUTE AUTRE THÉORIE JURIDIQUE OU ÉQUITABLE, MÊME SI NOKIA CONNAISSAIT

LA PROBABILITÉ DE TELS DOMMAGES. NOKIA N'ACCÉPTE AUCUNE RESPONSABILITÉ POUR UN RETARD DANS LA PRESTATION DE SERVICE EN VERTU DE LA GARANTIE LIMITÉE, OU POUR LA PERTE DE JOUISSANCE DU PRODUIT DURANT SA RÉPARATION.

- 11 Certaines provinces ne permettent pas de limiter la durée d'une garantie implicite. Par conséquent, la garantie limitée de 90 jours peut ne pas s'appliquer à vous (le propriétaire). Certaines provinces interdisent aussi d'exclure ou de limiter des dommages incidents ou conséquents. Ainsi, certaines des limites ou des exclusions décrites ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer à vous (le propriétaire). La présente garantie limitée accorde au propriétaire des droits légaux précis et celui-ci peut également avoir d'autres droits qui varient d'une province à une autre.
- 12 Nokia n'assume pas ni n'autorise aucun centre de service autorisé ou aucune autre personne ou entité à assumer en son nom toute autre obligation ou responsabilité au-delà des dispositions expresses de la présente garantie limitée, y compris le fournisseur ou le vendeur de toute garantie ou contrat de service prolongé.
- 13 Les présentes modalités constituent l'entière garantie entre Nokia et le propriétaire et remplace tout entente ou arrangement antérieur, verbal ou écrit, au sujet du produit et aucune représentation, promesse ou condition non mentionnée aux présentes ne modifie ces modalités.
- 14 La présente garantie limitée tient compte d'un risque de défaillance du produit entre le propriétaire et Nokia. Le propriétaire reconnaît ce risque et celui-ci est reflété dans le prix d'achat.
- 15 Toute poursuite pour violation de garantie doit être entreprise dans les 18 mois qui suivent la date d'achat du produit.

- 16** Les questions concernant cette garantie limitée peuvent être adressées à :
- Nokia Products Limited
 - Centre de service à la clientèle
 - Ajax, Ontario L1S 4N7
 - Tél. : 1 905 427-1373
 - 1 888 226-6542
 - Téléc. : 1 905 427-1070
 - Site Web : www.nokia.ca

Annexe A

Message de la CTIA (Cellular Telecommunications & Internet Association) à tous les utilisateurs de téléphones sans fil.

© 2001 Cellular Telecommunications & Internet Association.
Tous droits réservés. 1250 Connecticut Avenue, NW Suite 800, Washington, DC 20036.
Téléphone : (202) 785-0081

La sécurité est l'option la plus importante que vous puissiez choisir

Guide sur l'utilisation sécuritaire et responsable des téléphones sans fil

Des dizaines de millions de personnes en Amérique du Nord profitent de la sécurité et des avantages offerts par la téléphonie sans fil. Le téléphone sans fil donne aux gens la possibilité de communiquer directement avec leur patron, un client, les enfants, le personnel d'un service d'urgence ou même la police. Chaque année, les Nord-Américains effectuent des milliards d'appels à partir de leur téléphone sans fil, et ce chiffre croît rapidement.

Mais ces avantages s'accompagnent aussi d'une importante responsabilité. Lorsque vous êtes au volant d'une voiture, la conduite est votre responsabilité première. Le téléphone sans fil se révèle un outil précieux, mais vous devez faire preuve de jugement lorsque vous conduisez un véhicule -- que vous utilisiez un téléphone ou non.

Nos principales responsabilités au volant, nous les apprenons dans les cours de conduite. En voiture, la sécurité exige vigilance, prudence et courtoisie. N'oublions pas le bon sens : lever la tête, garder les yeux sur la route, regarder dans le rétroviseur souvent et surveiller les autres conducteurs. Elle exige aussi que nous respections la signalisation routière et les limites de vitesse. Nous devons en tout temps porter la ceinture de sécurité et demander aux autres passagers de faire de même.

Mais lorsqu'un téléphone sans fil s'ajoute, la sécurité au volant signifie un peu plus. La présente brochure vise à rappeler aux utilisateurs de téléphone sans fil qu'ils doivent toujours donner priorité à la sécurité lorsqu'ils sont au volant d'une voiture. Les télécommunications sans fil nous permettent de garder le contact, simplifient notre vie, nous facilitent la tâche en cas d'urgence et peuvent même nous donner l'occasion d'aider les autres en cas de besoin.

Lorsqu'il s'agit d'utiliser un téléphone sans fil, *la sécurité est votre option la plus importante.*

Téléphonie sans fil -- Conseils de sécurité

Vous trouverez ci-dessous quelques conseils de sécurité que vous devez suivre lorsque vous utilisez un téléphone sans fil pendant que vous conduisez.

- 1 Familiarisez-vous avec votre téléphone et ses fonctions telles que la recomposition automatique et la composition abrégée. Lisez attentivement le guide d'utilisation et apprenez à utiliser les fonctions utiles offertes par la plupart des téléphones. De plus, il est recommandé de mémoriser les touches du clavier de manière à pouvoir utiliser la fonction de composition abrégée sans quitter la route des yeux.
- 2 Si possible, utilisez un dispositif mains libres. Il existe sur le marché un certain nombre de dispositifs mains libres pour téléphone sans fil, par exemple, un casque d'écoute ou un micro. Ces dispositifs sont très utiles; profitez-en.
- 3 Placez votre téléphone sans fil à portée de la main. Assurez-vous de placer votre téléphone sans fil de manière à l'avoir à portée de la main et à pouvoir le prendre sans quitter la route des yeux. Si vous recevez un appel à un moment inopportun, laissez votre boîte vocale répondre.
- 4 Interrompez la conversation si la situation devient dangereuse. Dites à votre interlocuteur que vous êtes sur la route. Interrompez l'appel si la circulation devient trop dense ou si le temps est mauvais. Il peut être dangereux de conduire sous la pluie, sous la pluie verglaçante, dans la neige ou sur une route glacée, et même quand la circulation est dense. Votre première responsabilité est de vous concentrer sur la conduite.
- 5 Ne prenez pas de notes et ne cherchez pas de numéros de téléphone pendant que vous conduisez. Il est évident que si vous consultez un carnet d'adresses ou une carte d'affaires ou écrivez dans votre agenda pendant que vous conduisez, vous ne regardez pas où vous allez. Évitez les situations dangereuses, concentrez-vous sur la route et sur les autres véhicules.
- 6 Composez le numéro avec prudence et évaluez la circulation. Si possible, faites vos appels quand le véhicule est immobilisé ou avant d'entrer dans la circulation. Planifiez vos appels avant de prendre la route ou composez votre numéro lorsque vous êtes immobilisé à un feu rouge, par exemple. Mais si vous devez composer un numéro pendant que vous conduisez, suivez ce conseil simple : composez seulement quelques chiffres, regardez la route et vos rétroviseurs, puis continuez.

- 7 Ne vous engagez pas dans une conversation qui pourrait être une source de tension nerveuse et vous distraire. Une conversation de ce genre et la conduite ne font pas bon ménage. Elles sont dérangeantes et même dangereuses lorsque vous êtes au volant.
- 8 Utilisez votre téléphone sans fil pour les appels à l'aide. Votre téléphone sans fil est l'un des outils les plus précieux pour assurer votre protection et celle de votre famille dans les situations dangereuses. C'est facile, composez le 9-1-1 ou tout autre numéro d'urgence local, en cas d'incendie, d'accident de la route, de danger routier ou d'urgence médicale. N'oubliez pas que les appels d'urgence sont gratuits avec votre téléphone sans fil!
- 9 Utilisez votre téléphone sans fil pour aider les autres en cas d'urgence. Votre téléphone sans fil vous donne l'occasion d'aider les autres. Si vous êtes témoin d'un accident automobile, d'un crime ou de toute autre situation d'urgence où des vies peuvent être en danger, composez le 9-1-1 ou tout autre numéro d'urgence local. C'est ce que vous voudriez qu'on fasse pour vous, n'est-ce pas?
- 10 Appelez un service d'assistance routière ou un autre service d'assistance spécial au besoin. Certaines situations méritent une attention particulière, mais ne sont pas suffisamment urgentes pour que l'on fasse appel à un service d'urgence. Vous pouvez même utiliser votre téléphone sans fil pour donner un coup de main. Par exemple, un véhicule en panne sur la route, qui ne constitue pas un danger important, un panneau de signalisation brisé, un accident mineur où il ne semble pas y avoir de blessés ou un véhicule que vous savez avoir été volé sont toutes des raisons pour appeler un service d'assistance routière ou un autre service d'assistance spécial.

Les conducteurs imprudents et distraits et ceux qui conduisent de manière irresponsable sont un danger pour les autres. Depuis 1984, la Cellular Telecommunications Industry Association et l'industrie des télécommunications sans fil élaborent des programmes destinés à informer les utilisateurs de téléphone sans fil de leurs responsabilités pendant qu'ils conduisent. À l'aube d'un nouveau millénaire, de plus en plus de gens profiteront des avantages des téléphones sans fil. Elles auront toutes la responsabilité de conduire prudemment.

L'industrie des télécommunications sans fil vous rappelle qu'il faut utiliser votre téléphone de manière sécuritaire pendant que vous conduisez.

Pour de plus amples renseignements, composez le 1 888 901-7233.
Pour des mises à jour, visitez le site Web suivant : <http://www.wow-com.com/consumer/issues/driving/articles.cfm?ID=85>

© 2001 Cellular Telecommunications & Internet Association.
Tous droits réservés. 1250 Connecticut Avenue, NW Suite 800, Washington, DC 20036.
Téléphone : (202) 785-0081

Index

A

- Adresse IP, explication du glossaire 151
- Afficher des photos 117
- Agenda
 - Alarme 58
 - Arrêter une alarme d'agenda 58
 - Envoyer des entrées 58
 - Utiliser PC Suite 57
- Alarmes
 - Alarmes d'agenda 58
 - Réveil 121
- Appels
 - Durée 161
 - Internationaux 41
 - Limite coût 163
 - Nos composés 161
 - Paramètre du renvoi d'appel 138
 - Paramètres 144

Reçus 161

Transférer 45

Applications Java 122

B

- Basculer entre les applications 32
- Bluetooth
 - Adresse de l'appareil 168
 - Déconnecter 172
 - Demandes de connexion 169
 - Demandes de liaison 169
 - Indicateurs d'état de connexion 170
 - Liaison 169
 - Liaison, explication du glossaire 169
 - Mot de passe initial 169
 - Mot de passe, explication du glossaire 169
- Boîte aux lettres 95
- Boîte aux lettres distante 95

Boîte vocale 165
Renvoyer les appels à la boîte
vocale 138

C

Cache 115
Carte de jeu 31
Carte mémoire 31, 175
Déverrouiller 177
Mot de passe 177
Carte SIM
Copier des noms et de
numéros 52
Messages 100
Messages sur SIM 178
Noms et numéros 178
Cartes SIM prépayées 163
CD-ROM 172
Centre de services de messages
courts 103
Centre de services pour
messages texte
Ajouter 103
Centre SMS 103

Certificats 156
Code NIP 154
Code verrou 154
Codes d'accès 154
Coller
Texte 86
Commandes USSD 101
Composition vocale 53
Connexions de données
Indicateurs 35
Connexions informatiques 172
Copier
Contacts de la carte SIM à la
mémoire du téléphone 52
Texte 86
Couper
Texte 86
Courriel 88
Afficher les pièces jointes 97
Boîte aux lettres distante 95
Hors ligne 99
Récupérer de la boîte aux
lettres 96

D

Date

- Paramètres 153

Définition de termes 192

DNS, Domain Name Service,
explication du glossaire 151

E

Enregistreur vidéo 119

Établir des appels 54

F

Fiches contact

- Insérer des photos 51

- Supprimer des sonneries 53

Fiches de contact

- Enregistrer des sonneries 45

G

Gestionnaire

- Installer et enlever le logiciel
Symbian. 137

Gestionnaire de jeux 134, 136

- Grouper et trier les
fichiers 135

Glossaire 192

GPRS

- Compteur de données 164

- Paramètres 152

- Tarification 147

H

Haut-parleur 38

- Activer 38

- Mettre hors fonction 38

Heure.

- Paramètres 153

Horloge

- Alarme 121

- Paramètres 121

- Répéter 121

I

Identificateurs vocaux 53

- Ajouter 54

- Établir des appels 55

Indicateurs de connexion

- Appel de données GSM 35

- Bluetooth 170

- GPRS 35

Indicateurs et icônes dans le
mode veille 35

J

Java

Reportez-vous à *Applications*

Jeux

Démarrer un jeu 30

Multijoueurs 32

Profil hors ligne 139

Journal

Effacer le contenu 164

Filtre 164

L

Logiciel Arena

Avant de commencer 47

Inscription et connexion 48

M

Mains libres

Reportez-vous à *Haut-parleur*

Mémoire saturée

Afficher la consommation de

mémoire 174

Menu

Réorganiser 35

Messagerie instantanée (MI)

clavarder en groupe 72

définition 61

paramètres 77

se déconnecter 79

sessions de clavardage 65

Messages

Écrire courriel 88

Messages multimédias 87

Messages affichage cellule 101

Messages multim.

Écouter à nouveau

des sons 92

Écouter des sons 92

Messages multimédias 87

Messages vocaux 165

Mode inactif

Reportez-vous à *Mode veille*

Mode veille 34

N

- N-Gage Arena
 - se connecter 46
- Nos. autorisés 179

O

- Onglets
 - Dans une fiche contact 51
- Ordinateur
 - Se connecter 172

P

- Paramètres
 - Agenda 59
 - Applications (Java^{MC}) 125
 - Bluetooth 167
 - Certificats 156
 - Code NIP 154
 - Code verrou 154
 - Codes d'accès 154
 - d'affichage 144
 - Date et heure 153
 - Écran veille 144
 - Journal 165

- Langue 142
- Paramètres originaux 143
- Personnaliser votre console
 - de jeu
- Points d'accès 148
- Renvoi d'appel 138
- Restrictions d'appels 180
- Sons 139

PC Suite

- Données agenda 57

Photos

- Afficher 117
- Ajouter à une fiche
 - contact 51
- Points d'accès
 - Paramètres 148
 - Paramètres avancés 151

R

Raccourcis

- dans favoris 132
- dans Mode veille 35
- dans Photos 117

Rappel

Reportez-vous à *Agenda, alarme*

Registre d'appels

Reportez-vous à *Journal*

Réglage du volume

Durant un appel 41

Haut-parleur 38

Renseignement sur la sécurité

Jeux vidéos 187

Répéter

Alarme d'agenda 58

Réveil 121

RNIS, explication

du glossaire 151

S

Sauvegarder et restaurer les données du jeu 137

Sécurité 12

Service de renseignements

Réporter-vous à *Messages
affichage cellule*

Signet, explication du glossaire 112

Sonnerie

Associer une sonnerie personnalisée 52

Sonneries

Paramètres 139

Recevoir un message intelligent 94

Sons

Désactiver une sonnerie 43

Enregistrer des sons 126

Paramètres 139

Supprimer une sonnerie personnelle 53

T

Types de fichier de jeu 136

V

Vider écran

Réporter-vous à *Mode veille*